

BAB IV

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisis Preseden

4.1.1. Analisis Preseden (Metafora)

4.1.1.1. Jewish Museum, Berlin, Jerman



Gambar 4. 1. Eksterior Jewish Museum

Sumber: <https://www.archdaily.com/91273/ad-classics-jewish-museum-berlin-daniel-libeskind>

Jewish Museum atau Museum Yahudi di Berlin asli didirikan pada tahun 1933, tetapi tidak lama kemudian ditutup saat pemerintahan Nazi pada tahun 1938. Pada akhirnya, pemerintahan Jerman mengadakan kompetisi arsitektur untuk membangun Museum Yahudi yang akhirnya dimenangkan oleh Daniel Libeskind. Bagi Libeskind, kompetisi ini lebih dari sekedar kompetisi, melainkan juga tentang membangun dan mengamankan identitas di Berlin yang hilang selama Perang Dunia II. Libeskind ingin mengungkapkan perasaan hilangnya budaya Yahudi dengan cara menggunakan arsitektur sebagai sarana narasi dan emosi untuk memberikan pengunjung sebuah pengalaman efek Holocaust pada budaya Yahudi dan Kota Berlin. Hal tersebut akhirnya menjadikan Jewish Museum salah satu bangunan yang terkenal akan metaforanya.



Gambar 4. 2. Eksterior Jewish Museum

Sumber: <https://www.dw.com/>

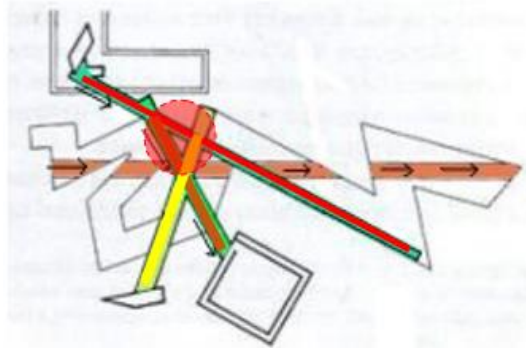
Metafora dari Museum Yahudi dimulai dari bentuk eksterior yang menimbulkan banyak persepsi terhadap orang yang melihatnya. Ada yang berpendapat bahwa bentuk *zigzag* dari bangunan ini diambil dari logo Bintang Yahudi Daud yang membentang di sekitar lokasi dan konteksnya, ada juga yang berpendapat bahwa bentuknya yang *zigzag* hanya sekedar ingin menyampaikan pesan kehilangan arah terhadap pengunjung.



Gambar 4. 3. Logo Bintang Daud Yahudi

Sumber: Wikipedia

Selain itu, ada yang berpendapat bahwa bentuk dari Jewish Museum berasal dari Daniel Libeskind sebagai arsitek menyatakan bahwa Jewish Museum adalah “*Between the Lines*” yang memiliki arti representasi 2 aliran pemikiran, organisasi, dan kaitan antara sejarah Jerman dengan Yahudi.



Gambar 4. 4. Konsep *Between the Lines* pada Jewish Museum

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Konsep "*Between the Lines*" dapat dilihat pada hubungan antara dua massa, yaitu *Garden of Exile* dan *Holocaust Void*. Semua volume lantai dasar ini membentuk suatu volume yang terhubung ke beberapa titik persimpangan meskipun tampaknya terpisah dari luar. Setiap titik perpotongan memiliki 2 sumbu yang berpotongan sehingga memberikan kebebasan pilihan untuk menempuh sumbu selanjutnya.



Gambar 4. 5. Panel Seng *Jewish Museum*

Sumber: <https://media.neliti.com/media/publications/96235-ID-studi-gaya-desain-interior-museum-karya.pdf>

Metafora dari bangunan ini dilanjutkan pada bagian fasadnya yang terdiri dari seng agar bisa berbaur dengan konteks sekitarnya. Lebih dari itu, dapat diamati bahwa terdapat "sayatan" pada fasad yang merupakan garis lurus yang bersilangan yang berperan sebagai jendela untuk memberikan pencahayaan yang dramatis dan bayang ke dalam

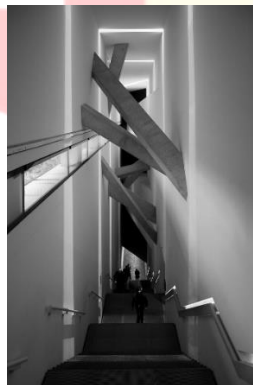
museum. Terlepas dari penampilannya yang abstrak, sebenarnya abstraksi dari garis tersebut merupakan pola yang diciptakan dengan menghubungkan alamat penduduk Yahudi yang dideportasi dan dibunuh selama tahun pemberontakan terjadi di Berlin.



Gambar 4. 6. *Holocaust Void*

Sumber: <https://libeskind.com/>

Holocaust Void adalah void dengan tinggi 24 meter dimana interior void ini terbuat dari beton tanpa pengaturan udara dan hanya ada penerangan alami dari *skylight* yang berbentuk segitiga. Skala ruang yang mencekam dan pencahayaan yang dramatis menambah perasaan hampa dan kegelapan yang menakutkan seperti yang dialami oleh para korban genosida *Holocaust*.



Gambar 4. 7. *Stairway of Continuity*

Sumber: <https://www.infocast.nl/?offset=1287086526000&category=Photo+by+BJ+de+Jong>

Stairway of Continuity merupakan salah satu akses yang mengantarkan pengunjung menuju ke bagian museum. *Stairway of Continuity* memiliki skala ruang yang mendesak dikarenakan memiliki

dimensi tinggi yang gigantis serta dimensi panjang dan lebar yang kecil. Struktur balok yang tidak beraturan sepanjang ruang ini merepresentasikan perasaan kaum Yahudi yang memiliki rasa kehilangan arah yang berkelanjutan.



Gambar 4. 8. *Shalekhet*

Sumber: <https://fotoeins.com/2013/04/02/shalechet-jewish-museum-berlin/>

Ruang yang dipenuhi dengan *shalekhet* ini digunakan untuk sirkulasi manusia. Ornamen *shalekhet* yang ada pada ruangan ini merepresentasikan ribuan mayat kaum Yahudi yang terbunuh pada masa genosida *Holocaust*.

4.1.1.2. Wanaka Puzzling World, Wanaka, Selandia Baru



Gambar 4. 9. Eksterior *Wanaka Puzzling World*

Sumber: <https://www.gotravelnewzealand.com/travel-regions/Lake-Wanaka-24/puzzworld.html>

Wanaka Puzzling World merupakan sebuah tempat wisata museum ilusi optik yang dibangun oleh Condon Scott Architect pada tahun 1999. Stuart's Landborough atau Wanaka Puzzling World ini menyampaikan gagasan tipologi melalui bentuk eksterior yang

menyerupai sekumpulan rumah yang aneh dengan warna yang variatif sehingga menimbulkan interpretasi *playful*, aneh dan membingungkan kepada para pengunjung.



Gambar 4. 10. Interior *Wanaka Puzzling World*

Sumber: <https://www.gotravelnewzealand.com/travel-regions/Lake-Wanaka-24/puzzworld.html>

Interior *Wanaka Puzzling World* yang penuh dengan warna, skala ruang yang terkesan megah yang dilengkapi dengan skylight dan *clerestory window* menggambarkan kesan menyenangkan dan keterbukaan.

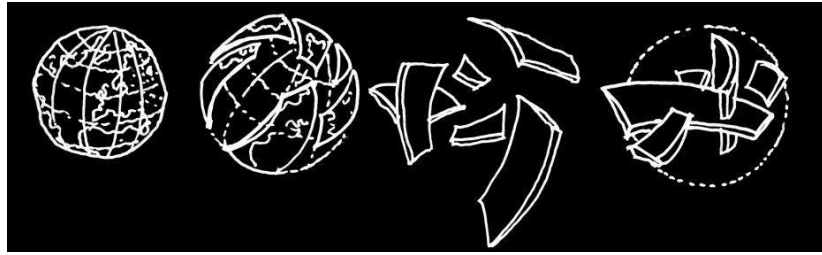
4.1.1.3. **Imperial War Museum North, Manchester, Inggris**



Gambar 4. 11. *Imperial War Museum North*

Sumber: <https://architizer.com/projects/imperial-war-museum-north/>

Imperial War Museum North merupakan sebuah museum yang mengeksplorasi dampak dari konflik perang dunia terhadap dunia modern dan terhadap masyarakat, museum ini dibangun oleh Studio Libeskind pada tahun 2002 dan berlokasi di Manchester, Inggris.



Gambar 4. 12. Konsep Bentuk *Imperial War Museum*

Sumber: <https://docplayer.info/45925526-Studi-gaya-desain-interior-museum-karya-daniel-libeskind.html>

Konsep bentuk yang dirancang oleh Daniel Libeskind pada museum ini adalah penyatuan kembali bentuk bumi yang terpecah belah akibat perang dunia yang kemudian menggabungkan pecahan-pecahan bumi tersebut menjadi sebuah bangunan yang dapat mengenang pecahnya peran dunia pada masa lalu.



Gambar 4. 13. Panel Aluminium pada *Imperial War Museum*

Sumber: <https://www.kalzip.com/en/reference/imperial-war-museum-north-manchester/>

Bentuk yang digunakan pada eksterior bangunan museum merupakan abstraksi dari bentuk 3 pecahan bumi yang digabungkan menjadi satu dan saling mengunci. Tiga fragmen tersebut mewakili bumi, udara, dan air.



Gambar 4. 14. Interior Imperial War Museum North

Sumber: <https://architizer.com/projects/imperial-war-museum-north/>

Suasana ruang yang tercipta pada ruangan ini adalah suasana yang mendalam di mana pengunjung akan diingatkan kepada kekerasan yang pernah terjadi selama masa perang dunia kedua. Libeskind dingin membawa memori kelam yang pernah terjadi pada masa lalu ke dalam bangunan melalui pengaplikasiannya pada bentuk elemen interior, warna, dan suasana.

4.1.2. Analisis Preseden (*Creative Hub*)

4.1.2.1. School of the Arts, Singapura



Gambar 4. 15. *School of the Arts*, Singapore

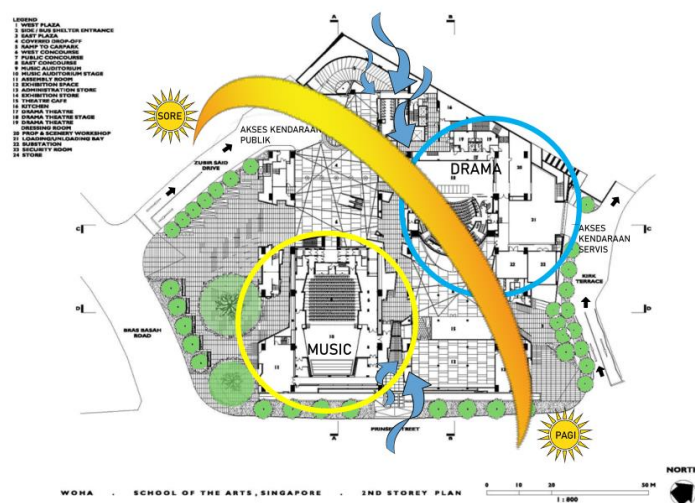
Sumber: <https://www.archdaily.com/217481/school-of-the-arts-woha>

School of the Arts di Singapura merupakan sebuah institusi pendidikan sekolah seni yang memiliki kurikulum industri kreatif untuk anak-anak berumur 13-18 tahun

di Singapura. Bangunan ini dibangun oleh WOHA pada tahun 2009 dengan luas 52945 m².

SOTA merupakan sebuah laboratorium kreatif dimana murid dapat dengan nyaman melakukan kegiatan belajar mengajar serta menghasilkan dan menunjukkan hasil karya seni yang kreatif.

Untuk mengidentifikasi strategi desain yang ada, peneliti memilih beberapa bagian bangunan untuk dianalisis pengaruh dari strategi desain yang diterapkan. Adapun beberapa bagian bangunan yang digunakan untuk analisis sebagai berikut:

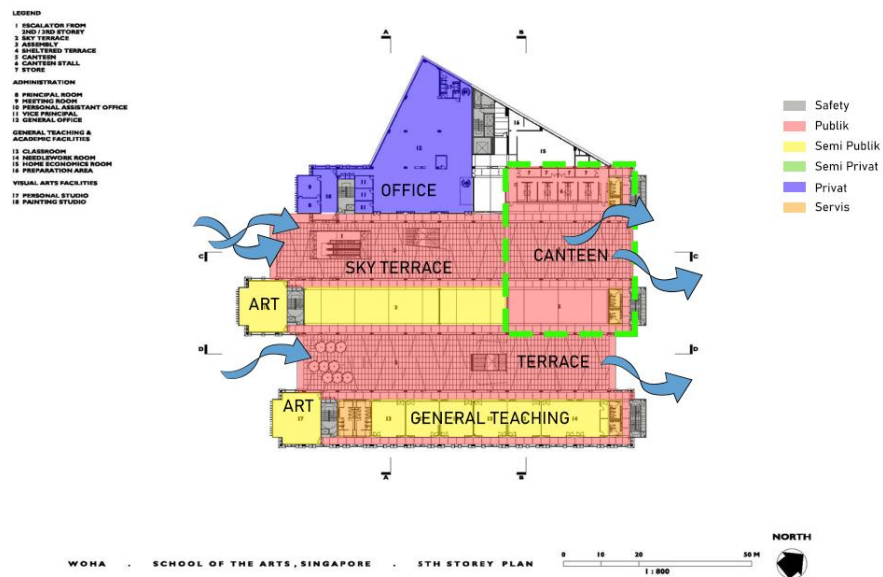


Gambar 4. 16. Analisis Denah Lantai 2 *School of the Arts*, Singapura

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Berdasarkan *layout* denah lantai 2 dari *School of the Arts*, terdapat beberapa strategi desain yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Peletakan ruang pertunjukan musik dan drama disesuaikan dengan orientasi dan aksis mata angin untuk memaksimalkan cahaya matahari tanpa silau.
2. *Public concourse* disesuaikan aksis arah angin sehingga dapat berfungsi sebagai *wind tunnel*.
3. Bangunan dikelilingi penghijauan untuk filtrasi udara, *buffer* suara serta penyejuk alami.



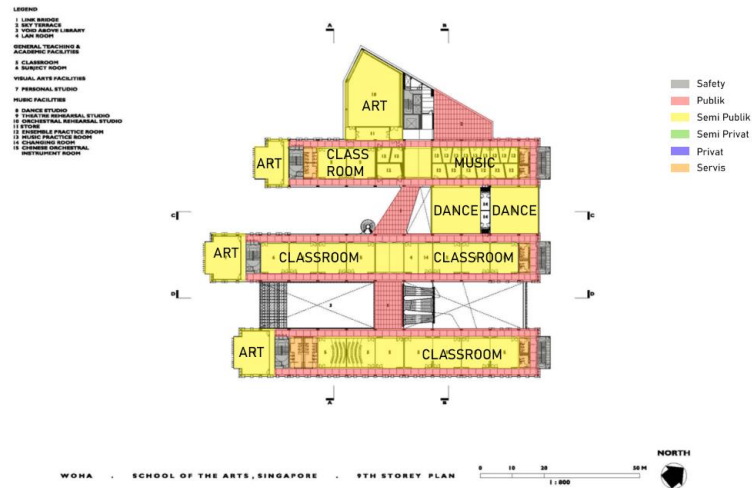
Gambar 4. 17. Analisis Denah Lantai 5 *School of the Arts*, Singapura

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Lantai 5 pada *School of the Arts*, Singapura merupakan massa bangunan transisi dari podium menjadi 3 blok persegi panjang. Berdasarkan *layout* denah diatas, strategi desain yang dapat dianalisis adalah sebagai berikut:

1. Peletakkan kantor dosen pada bagian paling barat agar karena merupakan zonasi privat sehingga tidak banyak pergerakan dan aksesibilitas pada area tersebut untuk mendapatkan privasi.
2. Terdapat *sky terrace* sebagai penghubung blok massa yang juga menjadi fasilitas rekreasi untuk para pengguna bangunan.
3. Kantin terdiri dari 2 bagian, *indoor* dan *outdoor* guna menciptakan pengalaman ruang yang menarik serta memanfaatkan ventilasi alami yang terdapat pada *sky terrace* yang menjadi penghubung antar blok massa.
4. Penempatan fasilitas mengajar berupa ruang kelas yang terletak pada bagian timur untuk mendapatkan sinar matahari pagi guna meningkatkan fokus belajar mahasiswa.
5. Fasilitas seni berupa studio seni terletak pada bagian ujung masing-masing blok massa agar memiliki introduksi ruang

luar sehingga pengguna bangunan dapat menstimulasi kreativitasnya.



Gambar 4. 18. Analisis Denah Lantai 9 *School of the Arts*, Singapura

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Berdasarkan *layout* denah lantai 9 *School of the Arts*, Singapura, terdapat beberapa strategi desain yang bisa ditelaah sebagai berikut:

1. Lantai atas SOTA diperuntukkan untuk studio musik, dansa serta segala fasilitas yang memiliki keterkaitan dengan kenyamanan akustik, hal ini dilakukan guna merespons kebisingan kendaraan yang ada di sekitar bangunan.
2. Zona peminatan kreatif dibagi berdasarkan penempatannya pada masing-masing blok massa guna mempermudah aksesibilitas dan petunjuk arah.
3. Dari segi keamanan, SOTA telah memenuhi standar keamanan dikarenakan adanya tangga darurat pada setiap ujung blok massa guna merespon standar perancangan di mana tangga darurat diharuskan memiliki radius maksimal 40 meter dengan tangga darurat lainnya.

Adapun analisis program ruang dari SOTA, Singapura sebagai berikut:

PROGRAM RUANG SOTA							
No	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Dimensi (m)	Kapasitas	Luas Ruang (m2)	Zonasi Ruang	Keterangan
Lantai 1							
1	Area Parkir	1	(80x27)+(50x20)	94 mobil	3200	Publik	Berada di basement/lantai 1
2	Retail	2	35 x 10	300-350 org	700	Publik	Berada di dekat pintu masuk
3	Music Auditorium Dress Room	5	4x6	10-12 org	120	Semi Privat	Berada di bawah Music Auditorium
		2	4x7	10-14 org	56	Semi Privat	Berada di bawah Music Auditorium
4	Theatre trap room	1	4x12	15-20 org	48	Semi Privat	Berada di bawah Theater Auditorium
5	Orchestra Pit	1	12x10	30 org	120	Semi Privat	Berada di bawah Theater Auditorium
6	Service and Store Room	1	8x8	25 org	64	Servis	Gudang penyimpanan
		1	12x8	35 org	96	Servis	

Tabel 4. 1. Tabel Program Ruang SOTA Lantai 1

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

No	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Dimensi (m)	Kapasitas	Luas Ruang (m2)	Zonasi Ruang	Keterangan
Lantai 2							
1	Music Auditorium	1	25x45	700 kursi	1125	Publik	Berada di lantai 2 untuk mengundang pengunjung umum
2	Theater Auditorium	1	25x30	500 kursi	750	Publik	Berada di lantai 2 untuk mengundang pengunjung umum
3	Exhibition Space	1	25x15	170 org	375	Publik	Dekat dengan Exhibition Store dan Assembly
4	Assembly Room	1	15x10	250 org	150	Publik	Dekat dengan Exhibition Space
5	Theater Café	1	20x8	50 org	160	Publik	Program ruang pendukung sarana rekreasi
6	Theater Café Kitchen	1	4x4	5 org	16	Servis	Program ruang pendukung café
7	Administration Store	1	5x15	25 org	75	Publik	Dekat dengan pintu masuk
8	Exhibition Store	1	6x8	20 org	48	Publik	Dekat dengan Exhibition Space
9	Substation	2	10x8	40 org	160	Publik	Berada di area pintu masuk
10	Loading Bay	1	15x15	2-3 truk	225	Servis	Berada dekat dengan Prop and Scenery Workshop untuk memudahkan flow
11	Prop and Scenery Workshop	1	6x20	24 org	120	Semi Publik	Dekat dengan loading bay
12	Drama Theatre Dressing Room	2	7x5	15 org	70	Semi Publik	Dekat dengan ruang properti
13	Kitchen	1	(15x10)/2	30 org	75	Servis	Program ruang pendukung
14	Store	1	6x3	3 org	18	Servis	Gudang penyimpanan, dekat dengan security room
15	Security Room	1	6x10	15 org	60	Servis	Dekat dengan gudang

Tabel 4. 2. Tabel Program Ruang SOTA Lantai 2

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

No	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Dimensi (m)	Kapasitas	Luas Ruang (m2)	Zonasi Ruang	Keterangan
Lantai 3							
1	Studio Theatre	1	25x18	200 org	450	Publik	Dekat dengan dress room
2	Studio Theatre Dress Room	2	4x5	5-7 org	40	Semi Privat	dekat dengan studio theater
3	Store	1	3x6	3 org	18	Servis	Gudang penyimpanan
4	Technician Room	1	5x7	15 org	35	Servis	Dekat dengan dimmer room
5	Dimmer Room	1	(7x6)/2	7 org	21	Servis	Dekat dengan dimmer room
6	VIP Room	1	5x20	10 org	100	Semi Privat	Mewah, mudah di akses

Tabel 4. 3. Tabel Program Ruang SOTA Lantai 3

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

No	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Dimensi (m)	Kapasitas	Luas Ruang (m ²)	Zonasi Ruang	Keterangan
Lantai 4							
1	AHU Studio Theatre	1	6x9	3 org	54	Servis	Berada di atas theater studio
2	AHU Drama Theatre	1	((25+12)x4)/2	4 org	74	Servis	Berada di atas drama theater
3	Generator Room	1	(15x10)/2	5 org	75	Servis	Dekat dengan core bangunan
4	Store	1	5x6	3 org	30	Servis	Dekat dengan core bangunan
5	Fire Pump Room	1	7x4	5 org	28	Servis	Dekat dengan core bangunan
6	Water Tank Room	2	3,5x7	3 org	49	Servis	Dekat dengan core bangunan
7	Domestic Water Tank and Pump Room	1	10x6	3 org	60	Servis	Dekat dengan core bangunan
8	AHU Music Auditorium	1	10x5	3 org	50	Servis	Berada di atas Music Auditorium
		1	10x8	4 org	80	Servis	

Tabel 4. 4. Tabel Program Ruang SOTA Lantai 4

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

No	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Dimensi (m)	Kapasitas	Luas Ruang (m ²)	Zonasi Ruang	Keterangan
Lantai 5							
1	General Office	1	25x35	200 org	875	Privat	Berada di sisi terbarat di antara 3 blok rectangular SOTA
2	Home Economics Room	1	15x10	30 org	150	Semi Privat	Ruang untuk mengembangkan softskill
3	Preparation Area	1	(6x10)/2	10 org	30		Area persiapan
4	Canteen	1	35x40	1400 org	1400	Publik	Berada di bagian tengah sebagai node dan mempermudah akses dosen dan mahasiswa
5	Assembly	1	55x10	500 org	550	Publik	Tempat berkumpul
6	Painting Studio	1	15x10	30 org	150	Semi Publik	Terpapar pencahayaan alami dan memiliki sirkulasi ruang gerak yang leluasa
7	Sheltered Terrace	1	15x80	120 org	1200	Pubik	Sarana rekreasi untuk para pengguna bangunan, memiliki peneduh, ruang terbuka dan adanya pencahayaan alami
8	Personal Studio	1	15x10	15-30 org	150	Semi Publik	Terpapar pencahayaan alami dan memiliki sirkulasi ruang gerak yang leluasa
9	Classroom	5	9x10	30 org	450	Semi Publik	Fasilitas mengajar yang ada di SOTA, harus terkena pencahayaan alami
10	Needlework Room	1	15x10	30 org	150	Semi Publik	Memiliki pencahayaan yang cukup karena pengerjaan kegiatan yang mendetail

Tabel 4. 5. Tabel Program Ruang SOTA Lantai 5

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

No	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Dimensi (m)	Kapasitas	Luas Ruang (m ²)	Zonasi Ruang	Keterangan
Lantai 6							
1	General Office	1	25x35	200 org	875	Privat	Berada di zona privat
2	Multipurpose Hall	1	35x30	200 org	1050	Semi Publik	Berisi lapangan basket dan bulutangkis
3	Multipurpose Hall Foyer	1	17x7	60 org	119	Semi Publik	Dekat dengan multipurpose hall
4	Design Technology Workshop	1	(25x15)/2	30 org	187,5	Semi Publik	Terdapat perlengkapan dan peralatan desain yang lengkap
5	Physical Education Store	1	7x7	3 org	49	Semi Publik	Gudang penyimpanan alat olahraga, dekat dengan foyer multipurpose hall
		1	18x4	4 org	72	Semi Publik	Gudang penyimpanan alat olahraga, dekat dengan foyer multipurpose hall
6	LAN Room	1	9x4	10 org	36	Servis	Memiliki jaringan telekomunikasi yang bagus
7	Classroom	9	9x9	30 org	729	Semi Publik	Fasilitas mengajar yang ada di SOTA, harus terkena pencahayaan alami
8	Subject Room	2	9x9	30 org	81	Semi Publik	Fasilitas mengajar yang ada di SOTA, harus terkena pencahayaan alami
9	Personal Studio	1	15x10	15-30 org	150	Semi Publik	Terpapar pencahayaan alami dan memiliki sirkulasi ruang gerak yang leluasa
10	Dance Studio	1	15x10	25-30 org	150	Semi Publik	Memiliki dinding kedap suara dan ceiling tinggi

Tabel 4. 6. Tabel Program Ruang SOTA Lantai 6

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

No	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Dimensi (m)	Kapasitas	Luas Ruang (m ²)	Zonasi Ruang	Keterangan
Lantai 7							
1	Dance Studio	1	18x20	70 org	360	Semi Publik	Memiliki dinding kedap suara dan ceiling tinggi
2	Ceramic Room	1	((5+15)x18)/2	25 org	180	Semi Publik	Terdapat glazing dan kiln room
3	Physio Room	1	4x10	15 org	40	Semi Publik	Ruang kesehatan
4	Discussion Room	2	4x5	8 org	40	Semi Publik	Tidak memiliki bisung atau gangguan luar sehingga fokus untuk berdiskusi
5	Core Curricular Activity Room	8	4x5	8 org	160	Semi Publik	Ruang inti ekstrakurikuler
6	Painting Studio	1	(15x5)+(5x10)	15-30 org	125	Semi Publik	Terpapar pencahayaan alami dan memiliki sirkulasi ruang gerak yang leluasa
7	Classroom	5	9x10	30 org	450	Semi Publik	Fasilitas mengajar yang ada di SOTA, harus terkena pencahayaan alami
8	Subject Room	2	9x10	30 org	180	Semi Publik	Fasilitas mengajar yang ada di SOTA, harus terkena pencahayaan alami
9	Personal Studio	1	15x10	15-30 org	150	Semi Publik	Terpapar pencahayaan alami dan memiliki sirkulasi ruang gerak yang leluasa
10	Library	1	30x28	400 org	840	Semi Publik	Terdapat reading space dan librarian office
11	Lecture Theatre(Black Box)	1	15x20	100 org	300	Semi Publik	Ruang ajar multifungsi dan serbaguna
12	Instrument Store	1	18x4	4 org	72	Servis	Gudang penyimpanan alat musik
13	Music Teaching Room	2	9x10	60 org	180	Semi Publik	Memiliki dinding kedap suara
14	Electronic Music Laboratory	1	9x10	30 org	90	Semi Publik	Memiliki dinding kedap suara
15	Career Guidance and Counseling Room	2	4x5	3-5 org	40	Semi Publik	Ruang untuk konsultasi karir untuk para mahasiswa

Tabel 4. 7. Tabel Program Ruang SOTA Lantai 7

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

No	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Dimensi (m)	Kapasitas	Luas Ruang (m ²)	Zonasi Ruang	Keterangan
Lantai 8							
1	Sculpture Room	1	((5+15)x18)/2	25 org	180	Semi Publik	Dekat dengan dark room
2	Painting Studio	1	(15x5)+(5x10)	15-30 org	125	Semi Publik	Terpapar pencahayaan alami dan memiliki sirkulasi ruang gerak yang leluasa
3	Classroom	13	9x10	30 org	1170	Semi Publik	Fasilitas mengajar yang ada di SOTA, harus terkena pencahayaan alami
4	Subject Room	2	9x10	30 org	180	Semi Publik	Fasilitas mengajar yang ada di SOTA, harus terkena pencahayaan alami
5	Personal Studio	1	15x10	30 org	150	Semi Publik	Terpapar pencahayaan alami dan memiliki sirkulasi ruang gerak yang leluasa
6	Sky Terrace	1	15x30	400 org	450	Semi Publik	Sarana rekreasi untuk para pengguna bangunan, memiliki peneduh, ruang terbuka dan adanya pencahayaan alami
7	Health and Fitness Room	1	9x10	18 org	90	Semi Publik	Dekat dengan tempat olahraga lainnya, memiliki sirkulasi udara yang baik
8	Discussion Room	4	3x5	5 org	60	Semi Publik	Tidak memiliki bising atau gangguan luar sehingga fokus untuk berdiskusi
9		4	4x5	7-8 org	80	Semi Publik	Tidak memiliki bising atau gangguan luar sehingga fokus untuk berdiskusi
10	Reading Space	1	15x10	100 org	150	Semi Publik	Dekat dengan area perpustakaan

Tabel 4. 8. Tabel Program Ruang SOTA Lantai 8

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

No	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Dimensi (m)	Kapasitas	Luas Ruang (m ²)	Zonasi Ruang	Keterangan
Lantai 9							
1	Orchestral Rehearsal Studio	1	18x20		360	Semi Publik	Memiliki dinding kedap suara
2	Sky Terrace	1	((5+15)x18)/2	150 org	180	Semi Publik	Sarana rekreasi untuk para pengguna bangunan, memiliki peneduh, ruang terbuka dan adanya pencahayaan alami
3	Store	1	10x4	4 org	40	Servis	Gudang Penyimpanan
4	Classroom	14	9x10	30 org	1260	Semi Publik	Fasilitas mengajar yang ada di SOTA, harus terkena pencahayaan alami
5	Theater Rehearsal Studio	1	(15x5)+(5x10)	100 org	125	Semi Publik	Memiliki dinding kedap suara
6	Ensemble Practice Room	8	4x5	4 org	160	Semi Publik	Memiliki dinding kedap suara
7	Music Practice Room	9	3x5	1-2 org	135	Semi Publik	Memiliki dinding kedap suara
8	Changing Room	2	3x7	3 org	42	Semi Privat	Dekat dengan dance studio
		1	4,5x10	2 org	45	Semi Privat	Dekat dengan dance studio
9	Dance Studio	2	15x15	40 org	450	Semi Publik	Dekat dengan changing room
		1	15x10	30 org	150	Semi Publik	Dekat dengan changing room
10	Subject Room	2	9x10	30 org	180	Semi Publik	Fasilitas mengajar yang ada di SOTA, harus terkena pencahayaan alami
11	Personal Studio	1	15x10	15-30 org	150	Semi Publik	Terpapar pencahayaan alami dan memiliki sirkulasi ruang gerak yang leluasa
12	LAN Room	1	4,5x10	15 org	45	Servis	Memiliki jaringan telekomunikasi yang baik

Tabel 4. 9. Tabel Program Ruang SOTA Lantai 9

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

No	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Dimensi (m)	Kapasitas	Luas Ruang (m ²)	Zonasi Ruang	Keterangan
Lantai 10							
1	Biology Laboratory	2	15x10	30 org	300	Semi Publik	Terdapat preparatory room
2	Mother Tonge Room	3	9x10	30 org	270	Semi Publik	Terdapat pencahayaan alami
3	Theater Rehearsal Studio	1	(15x5)+(5x10)	75-100 org	125	Semi Publik	Memiliki dinding kedap suara
4	Sky Terrace	1	42x15	600 org	630	Semi Publik	Sarana rekreasi untuk para pengguna bangunan, memiliki peneduh, ruang terbuka dan adanya pencahayaan alami
		1	35x15	500 org	525	Semi Publik	
5	Personal Studio	2	15x10	15-30 org	300	Semi Publik	Terpapar pencahayaan alami dan memiliki sirkulasi ruang gerak yang leluasa
6	Physic Laboratory	2	15x10	30 org	300	Semi Publik	Terdapat preparatory room
7	Chemistry Laboratory	2	15x10	30 org	300	Semi Publik	Terdapat preparatory room
8	Chemistry Store	1	4x10	4 org	40	Servis	Dekat dengan chemistry laboratory
9	Computer Studio	3	9x10	30 org	270	Semi Publik	Dekat dengan IT Resource
10	IT Resources	3	9x10	20 org	270	Servis	Dekat dengan Computer Studio
11	Distance Learning Room	1	9x10	30 org	90	Semi Publik	Ruang pembelajaran jarak jauh

Tabel 4. 10. Tabel Program Ruang SOTA Lantai 10

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

No	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Dimensi (m)	Kapasitas	Luas Ruang (m ²)	Zonasi Ruang	Keterangan
Lantai 11							
1	Roof Recreation Terrace	1	80x70	5500 org	5600	Semi Publik	Sarana rekreasi untuk para pengguna bangunan, memiliki peneduh, ruang terbuka dan adanya pencahayaan alami

Tabel 4. 11. Tabel Program Ruang SOTA Lantai 11

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

4.1.2.2. Lasalle College of Arts, Singapura



Gambar 4. 19. Lasalle College of Arts, Singapura

Sumber: <https://www.sekolahsg.com/universitas/lasalle-college-of-the-arts/>

Lasalle College of Arts, Singapura merupakan institusi pendidikan seni yang menawarkan beberapa program pendidikan

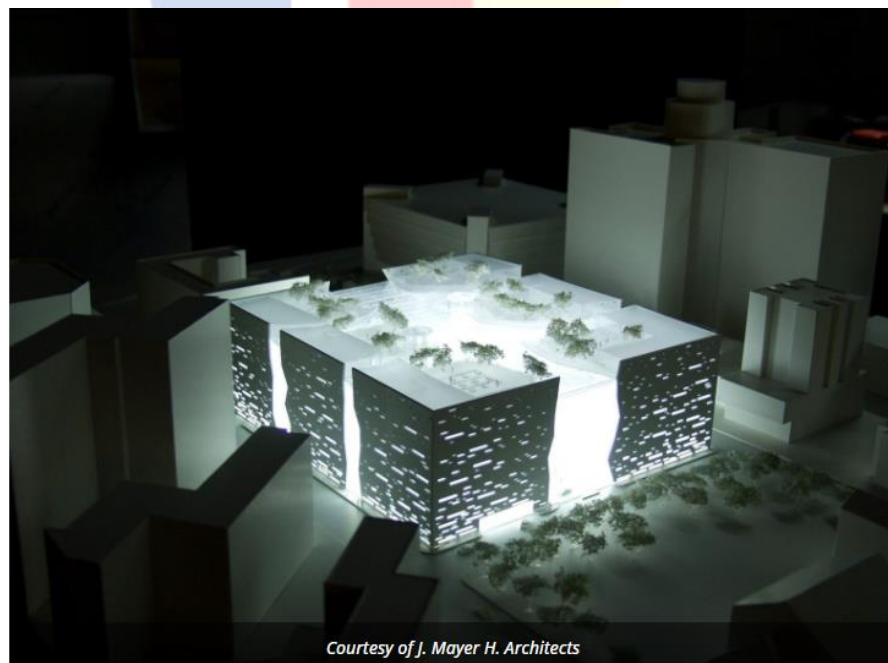
seperti sarjana, diploma, dan master di bidang arsitektur, desain interior, desain produk, desain komunikasi visual, *fashion*, animasi, seni rupa, media komunikasi, musik serta seni tampil.

Lasalle College of Arts berdiri pada tahun 2008 dan didesain oleh RSP Architects, serta memiliki luasan 35000 m².



Gambar 4. 20. Ngarai

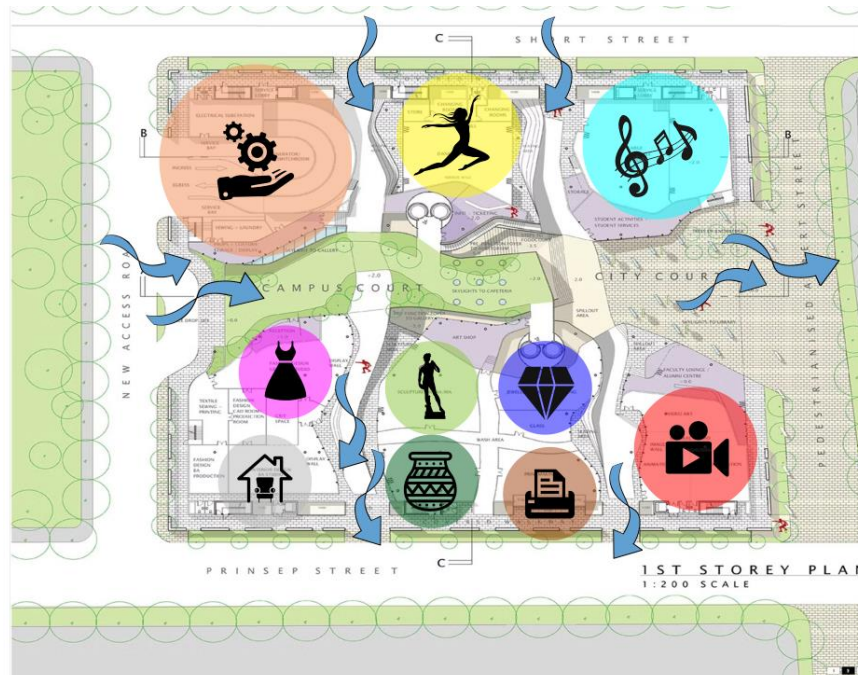
Sumber: <https://lifestyle.sindonews.com/berita/1281525/156/daftar-ngarai-dan-tebing-memesona-di-indonesia>



Gambar 4. 21. Maket *Lasalle College of Arts*, Singapura

Sumber: <https://www.arch2o.com/lasalle-college-arts-rsp-architects/>

Lasalle College of Arts, Singapura memiliki konsep bentuk biomimikri, konsep atau rancangan yang terinspirasi dari alam. *Lasalle College of Arts* kerap dimetaforakan dengan bentuk ngarai yang dialiri oleh lava. Konsep ini dapat dimetaforakan dengan kapasitas kreatif dan daya kreativitas yang berasal dari siswa dan guru di sana mengalir di bangunan tersebut.



Gambar 4. 22. Analisis Denah Lantai 1 *Lasalle College of Arts*

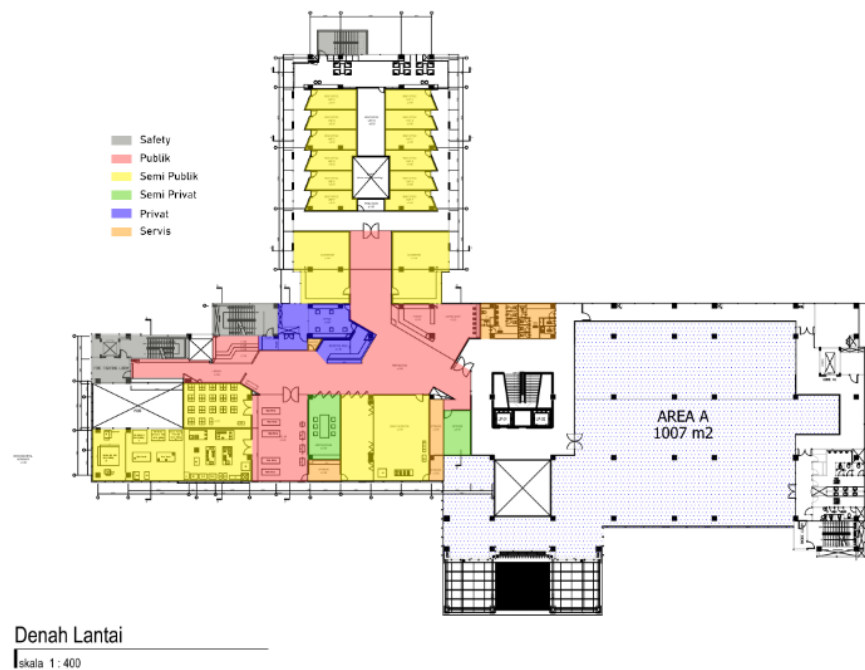
Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Lasalle College of Arts terdiri dari 6 buah massa bangunan menyerupai ngarai yang dihubungkan dengan kanopi besar di bagian tengah bangunan untuk peneduh. Berdasarkan gambar diatas, terdapat beberapa strategi desain yang bisa ditelaah dan dijabarkan sebagai berikut:

1. *Lasalle College of Arts* memiliki konsep biomimikri dengan mengadaptasi bentuk dari ngarai.
2. *Lasalle College of Arts* memiliki 6 buah massa bangunan guna merespon zonasi terhadap jurusan seni yang dinaungi.
3. Dengan mengadaptasi bentuk dari ngarai, *Lasalle College of Arts* dapat memanfaatkan ventilasi alami sebagai penyejuk pada bangunan

4. Peletakan jurusan yang membutuhkan kenyamanan akustik diletakkan pada bagian belakang dan jauh dari jalanan guna meminimalisir bising dari kendaraan yang melintas.
5. Lasalle College of Arts dikelilingi oleh vegetasi yang dapat berfungsi sebagai filtrasi udara, peredam suara dan penyejuk alami.

4.1.2.3. Jakarta Creative Hub



Gambar 4. 23. Hasil Analisis Zonasi Jakarta Creative Hub

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

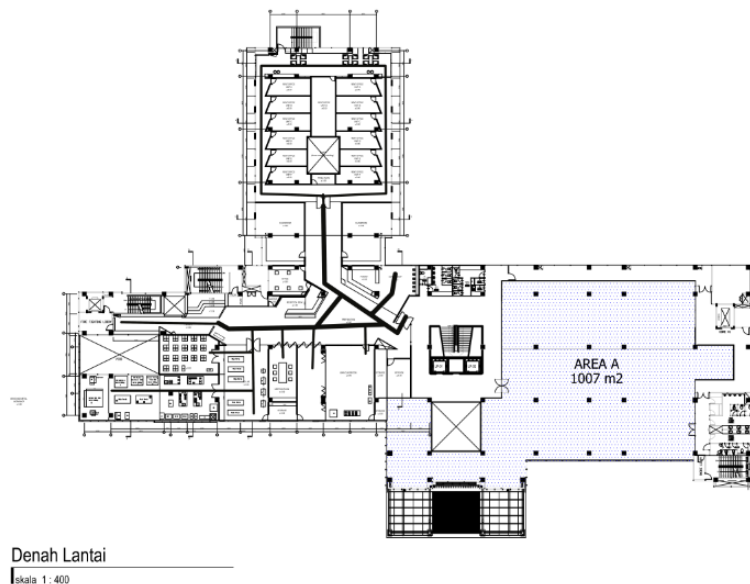
Berdasarkan denah di atas, secara garis besar Jakarta Creative Hub memiliki *layout* berbentuk huruf L dengan area masuk yang terdapat di bagian siku dari huruf L. Hal ini dimaksudkan untuk membedakan area yang publik dan bising serta area yang butuh ketenangan dan semi publik.

Zonasi pada Jakarta Creative Hub dibagi menjadi 4 zonasi, pengunjung akan disambut dengan *prefunction area* yang merupakan zona publik. Selain *prefunction area*, fasilitas yang termasuk zona publik adalah kafetaria, perpustakaan, amphitheater, area pameran, dan *co-working* pada area *makerspace digital lab*.

Ruang kelas, *makerspace* dan *co-office* pada Jakarta *Creative Hub* merupakan program ruang yang termasuk semi publik dikarenakan tidak semua pengunjung umum bisa menggunakan dan mengakses ruangan yang telah disebutkan. Hal ini dikarenakan perlu adanya izin untuk mengakses dan menggunakan ruang tersebut.

Ruang rapat dan VIP room termasuk zona semi privat dikarenakan hanya persona tertentu yang dapat menggunakan ruangan tersebut, antara lain pengelola dari Jakarta *Creative Hub* dan/atau dinas.

Kantor pengelola merupakan satu-satunya program ruang dengan zonasi privat dikarenakan hanya pengelola Jakarta *Creative Hub* yang memiliki akses menuju ruangan tersebut.



Gambar 4. 24. Analisis Sirkulasi Jakarta *Creative Hub*

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Sirkulasi pada Jakarta *Creative Hub* mengikuti organisasi ruang yang ada, yaitu linier. Namun, densitas dari sirkulasi yang ada pada JCH cenderung lebih padat pada area publik terutama pada bagian *area prefunction* dikarenakan terbuka untuk umum.

Berikut adalah analisis program ruang yang telah dilakukan peneliti dengan cara menganalisis denah dari Jakarta *Creative Hub*.

PROGRAM RUANG JAKARTA CREATIVE HUB							
No	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Dimensi (m)	Kapasitas	Luas Ruang (m ²)	Zonasi Ruang	Keterangan
1	Makerspace (Digital Lab)	1	11,4 x 8	5-10 org	91,6	Semi Publik	Terdapat peralatan pendukung seperti <i>laser cutting</i> , mesin <i>press</i> , 3D printing, dan mesin potong serta beberapa meja dan kursi sebagai public co-working space
2	Makerspace (Fashion)	1	6,3 x 20	10 - 15 org	126	Semi Publik	Memiliki introduksi ruang luar serta dilengkapi peralatan <i>fashion</i> seperti mesin jahit, mesin bordir, manekin, dan meja belajar.
3	Makerspace (Woodworking)	1	5,8 x 7	5 org	40,6	Semi Publik	Terdapat peralatan woodworking serta memiliki introduksi ruang luar dan terdapat exhaust
4	Amphitheater	1	3 x 5,5		16,5	Publik	Terdapat speaker
5	Perpustakaan	1	2,9 x 7	6 org	20,3	Publik	Terdapat rak buku dan area baca
6	Ruang Rapat	1	4,35 x 7	10 org	30,45	Semi Privat	Terdapat meja dan kursi, serta layar dan speaker, memiliki pintu pivot sebagai akses masuk
7	Ruang Kelas A	1	12 x 12	80 org (50 org)	144	Semi Publik	Terdapat 2 akses pintu masuk, serta meja dan kursi, serta terdapat stop kontak yang banyak
8	Ruang Kelas B	1	(5 x 7,25) + (4,45 x 5,25)	50 org (30 org)	60	Semi Publik	Terdapat fasilitas ajar seperti papan tulis, meja dan kursi, serta stop kontak yang banyak
9	Ruang Kelas C	1	(5 x 7,25) + (4,45 x 5,25)	50 org (30 org)	60	Semi Publik	Terdapat fasilitas ajar seperti papan tulis, meja dan kursi, serta stop kontak yang banyak
10	coffee shop + pantry	1	(9x7)/2	10 org	31,5	Publik	Terdapat meja dan kursi
11	VIP Room	1	6 x 3,6	5 org	21,6	Semi Privat	Sebagai tempat untuk menyambut orang penting seperti dinas
12	Kantor pengelola	1	5,5 x 4	8 org	22	Privat	Sebagai tempat kerja para pengelola, berlokasi di belakang resepsionis
13	Co-Office	12	2,7 x 6,25	4-5 org / unit	192	Semi Privat	Menyesuaikan kebutuhan <i>tenant</i>

Tabel 4. 12. Tabel Program Ruang Jakarta *Creative Hub*

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

4.2. Temuan Lapangan

Adapun temuan lapangan berupa data primer yang diperoleh dari hasil wawancara dan survei kuesioner sebagai berikut:

4.2.1. Hasil Survei Kuesioner

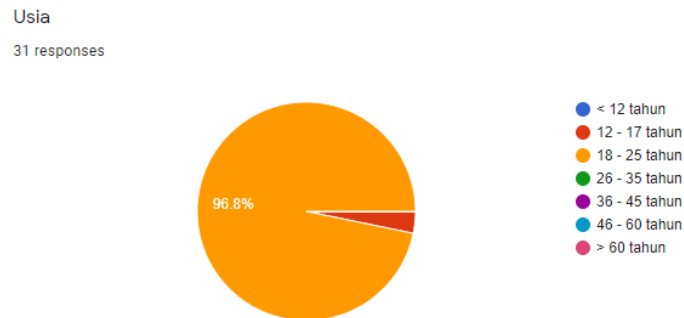
Dalam melaksanakan penelitian, peneliti mengumpulkan data lapangan secara kuantitatif dengan menggunakan kuesioner sebagai bahan untuk dijadikan data primer. Kuesioner yang merupakan instrumen penelitian dibagikan kepada 31 responden yang memiliki keterkaitan dengan bidang kreatif. Lebih dari itu, responden juga diharuskan untuk mengisi tes MBTI (*Myers-Brigg Type Indicator*), sebuah psikotes yang dirancang untuk

mengukur preferensi dasar murni psikologis seseorang dalam melihat dunia dan membuat keputusan.

Adapun hasil temuan lapangan yang ditemukan peneliti dalam melaksanakan pengumpulan data sebagai berikut:

1. Biodata Responden

a. Usia Responden

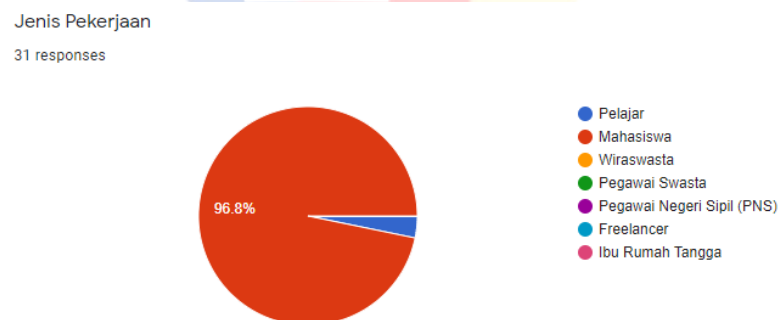


Gambar 4. 25. Diagram Respons Usia Responden

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Survei yang telah dilaksanakan peneliti dilakukan terhadap 31 responden dengan target rentang usia 12 – 25 tahun dikarenakan target utama peneliti pada penelitian ini yang merupakan generasi Z (1996 – 2010).

b. Jenis Pekerjaan Responden



Gambar 4. 26. Diagram Respons Jenis Pekerjaan Responden

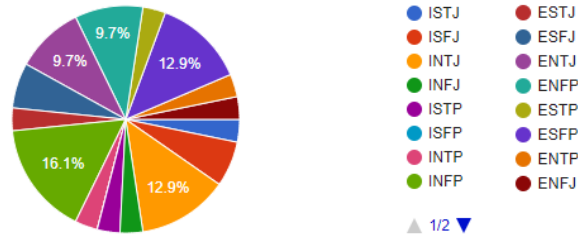
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Berdasarkan survei yang telah dilaksanakan, sampel responden yang digunakan peneliti pada penelitian ini merupakan generasi Z yang didominasi oleh kaum peserta didik yang sedang menempuh dan menyelesaikan proses pendidikan, terdiri dari pelajar dan mahasiswa.

c. Kepribadian Responden

Apakah kepribadian Anda ?

31 responses



Gambar 4. 27. Diagram Respons Kepribadian Responden

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

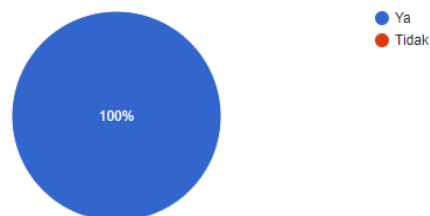
Jenis kepribadian responden yang dijadikan sampel pada penelitian ini diklasifikasi berdasarkan indikator MBTI, secara garis besar dapat disimpulkan bahwa sebanyak 16 orang responden memiliki kepribadian ekstrovert dan 15 orang responden memiliki kepribadian introvert.

2. Pengetahuan dan Pemahaman Responden

a. Pengaruh suasana ruang terhadap *mood*

Apakah Anda menyadari bahwa suatu suasana ruang dapat mempengaruhi "mood", kreativitas dan produktivitas orang dalam bekerja?

31 responses



Gambar 4. 28. Diagram Respons Pemahaman 1

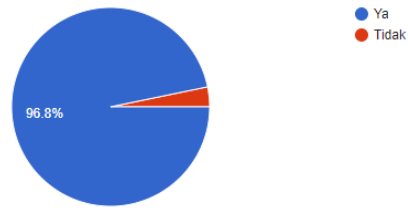
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Seluruh responden yang dijadikan sampel pada penelitian menyatakan bahwa mereka menyadari suatu suasana ruang dapat mempengaruhi "mood", kreativitas dan produktivitas mereka dalam melakukan aktivitas pada ruang tersebut.

b. Pemahaman akan ekspresi dalam arsitektur

Apakah Anda sadar bahwa terkadang arsitek menyampaikan pesan tersirat melalui karyanya layaknya seniman pada umumnya?

31 responses



Gambar 4. 29. Diagram Respons Pemahaman 2

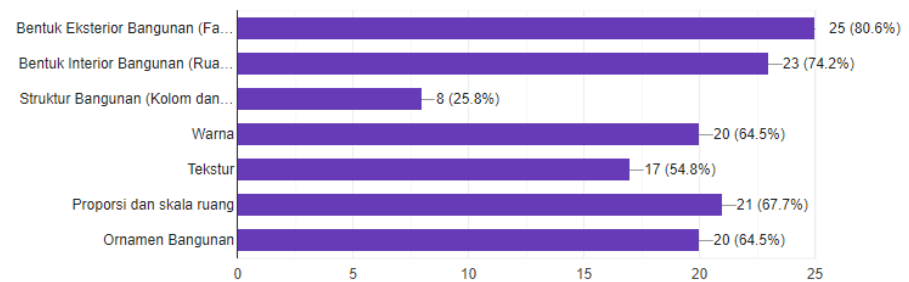
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Sebanyak 30 responden menyatakan bahwa mereka menyadari terkadang arsitek menyampaikan pesan tersirat pada bangunan melalui elemen perancangan arsitektur layaknya seorang seniman.

c. Elemen perancangan yang metaforik

Menurut Anda, bagaimana cara arsitek berkomunikasi melalui karyanya?

31 responses



Gambar 4. 30. Diagram Respons Elemen Perancangan yang Metaforik

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

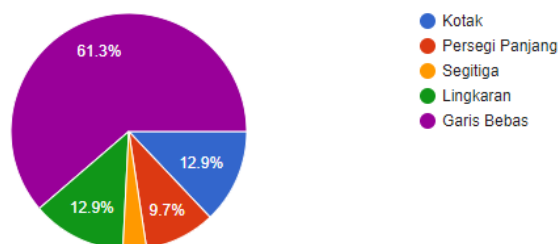
Berdasarkan hasil survei kuesioner, sebagian besar responden menyatakan bahwa bentuk eksterior dan interior, warna, proporsi dan skala ruang serta ornamen bangunan merupakan elemen perancangan yang paling metaforik.

3. Interpretasi Responden terhadap Metafora Bentuk

a. Psikogeometri

Dari beberapa bentuk dibawah ini, menurut Anda bentuk manakah yang paling menarik?

31 responses



Gambar 4. 31. Diagram Respons Psikogeometri

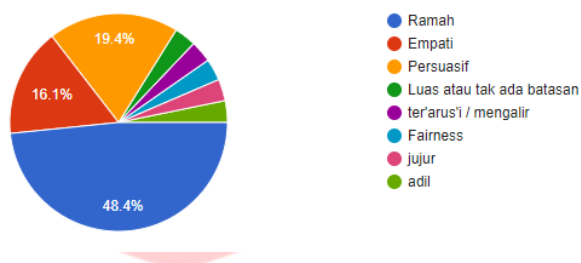
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Berdasarkan hasil survei kuesioner, sebagian besar responden menyatakan bahwa garis bebas merupakan bentuk yang paling menarik bagi mereka. Sesuai dengan teori psikogeometri, bentuk garis bebas merupakan bentuk yang memiliki karakteristik kreatif, ekspresif, jenaka, dan intuitif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden memiliki karakteristik tersebut dalam diri mereka.

b. Interpretasi responden terhadap bentuk lingkaran

Kata sifat apa yang paling menggambarkan bentuk di bawah ini?

31 responses



Gambar 4. 32. Diagram Respons Interpretasi Lingkaran

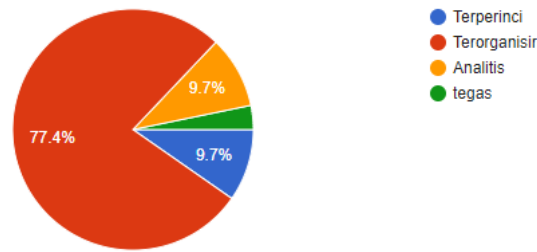
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Interpretasi responden terhadap bentuk lingkaran didominasi oleh respons yang menyatakan bahwa lingkaran mengartikan makna ramah kepada responden. Setelah ramah, lingkaran juga kerap diinterpretasikan dengan arti empati.

c. Interpretasi responden terhadap bentuk kotak

Kata sifat apa yang paling menggambarkan bentuk di bawah ini?

31 responses



Gambar 4. 33. Diagram Respons Interpretasi Kotak

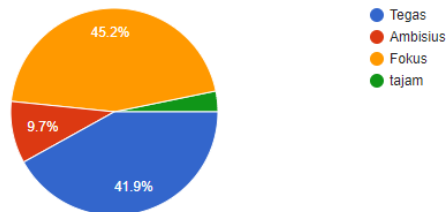
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Sebagian besar responden menginterpretasikan bentuk kotak dengan kata “terorganisir”. Dilihat dari keragaman respons yang diberikan responden yang sedikit, kotak memberi kesan kaku dan tidak dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas.

d. Interpretasi responden terhadap bentuk segitiga

Kata sifat apa yang paling menggambarkan bentuk di bawah ini?

31 responses



Gambar 4. 34. Diagram Respons Interpretasi Segitiga

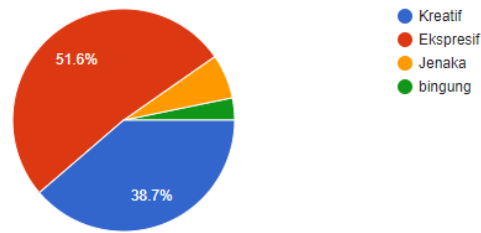
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Sama halnya dengan bentuk kotak, keragaman interpretasi bentuk segitiga tidaklah banyak sehingga tidak dapat dijadikan media untuk meningkatkan kreativitas. Disamping itu, bentuk segitiga diinterpretasikan sebagai bentuk yang tegas dan fokus.

e. Interpretasi responden terhadap bentuk garis bebas

Kata sifat apa yang paling menggambarkan bentuk di bawah ini?

31 responses



Gambar 4. 35. Diagram Respons Interpretasi Garis Bebas

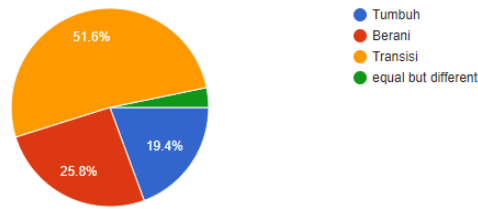
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Selain kotak dan segitiga, garis bebas juga memiliki keragaman interpretasi yang tidak banyak. Namun, dapat dilihat bahwa sebagian besar responden menyatakan bahwa garis bebas merupakan bentuk yang ekspresif dan kreatif dikarenakan sifat dan penggambaran garis bebas yang sangat abstrak dan tidak menentu.

f. Interpretasi responden terhadap bentuk persegi panjang

Kata sifat apa yang paling menggambarkan bentuk di bawah ini?

31 responses



Gambar 4. 36. Diagram Respons Interpretasi Persegi Panjang

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

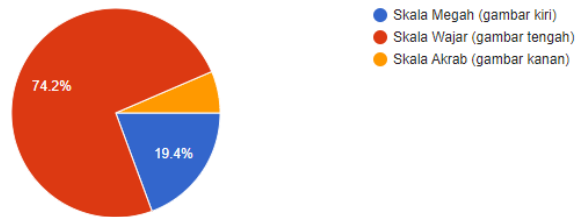
Berdasarkan survei kuesioner yang telah dilakukan, persegi panjang juga memiliki keragaman interpretasi yang tidak banyak. Namun, dapat dilihat bahwa sebagian besar responden menyatakan bahwa persegi panjang merupakan bentuk yang menginterpretasikan transisi dan keberanian.

4. Interpretasi Responden terhadap Metafora Skala Ruang

a. Ketertarikan responden terhadap skala ruang

Skala ruang manakah yang paling nyaman dan menarik menurut Anda?

31 responses



Gambar 4. 37. Diagram Ketertarikan Responden terhadap Skala Ruang

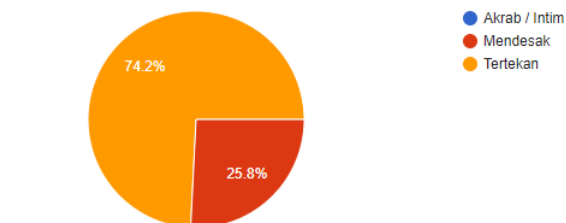
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Sebagian besar responden memiliki ketertarikan dan merasa nyaman saat mereka berada di sebuah ruangan dengan skala ruang yang wajar dimana skala ruang tersebut memiliki dimensi lebar dan tinggi yang proporsional.

b. Interpretasi responden terhadap skala ruang akrab

Apa yang Anda rasakan jika berada di ruang dengan skala ruang sebagai berikut?

31 responses



Gambar 4. 38. Diagram Respons terhadap Skala Ruang Akrab

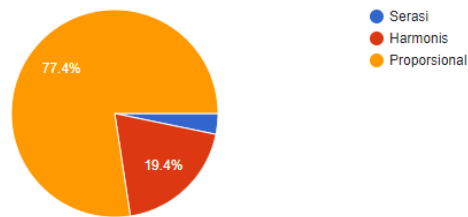
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Seluruh responden memiliki interpretasi yang negatif terhadap skala ruang akrab, dimana skala ruang yang dimaksudkan untuk menciptakan keakraban ini memberikan kesan yang tertekan dan mendesak bagi responden.

c. Interpretasi responden terhadap skala ruang wajar

Apa yang Anda rasakan jika berada di ruang dengan skala ruang sebagai berikut?

31 responses



Gambar 4. 39. Diagram Respons terhadap Skala Ruang Wajar

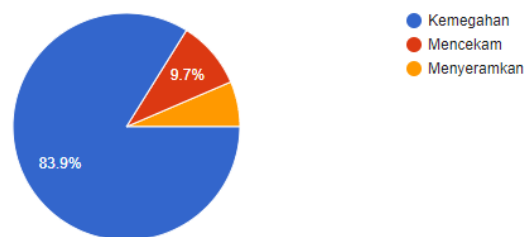
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Berbeda dengan skala ruang akrab, skala ruang wajar memberikan kesan yang positif terhadap seluruh responden karena dimensi panjang, lebar dan tinggi yang proporsional.

d. Interpretasi responden terhadap skala ruang megah

Apa yang Anda rasakan jika berada di ruang dengan skala ruang sebagai berikut?

31 responses



Gambar 4. 40. Diagram Respons terhadap Skala Ruang Megah

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

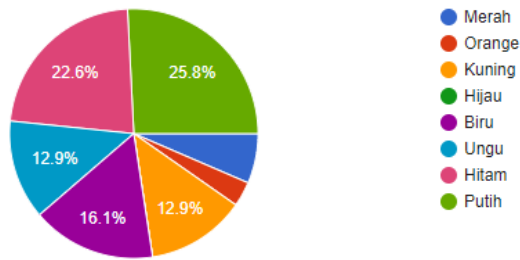
Sama halnya dengan skala ruang wajar, skala ruang megah memberikan kesan positif kepada responden, yaitu kemegahan. Namun, skala ruang megah cenderung lebih memberikan kenyamanan terhadap responden dengan kepribadian ekstrovert.

5. Interpretasi Responden terhadap Metafora Warna

a. Ketertarikan responden terhadap warna

Warna mana yang menurut Anda paling menarik ?

31 responses



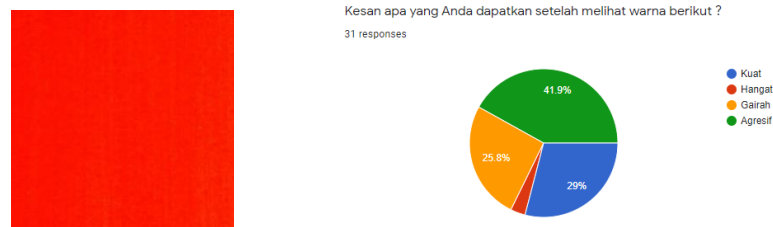
Gambar 4. 41. Diagram Ketertarikan Responden terhadap Warna

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Berdasarkan beberapa warna yang ditawarkan, secara keseluruhan responden cenderung lebih memiliki ketertarikan terhadap warna monokrom. Namun jika diteliti lebih lanjut, Sebagian besar responden dengan kepribadian introvert lebih tertarik terhadap warna putih, sedangkan responden dengan kepribadian ekstrovert lebih tertarik dengan warna biru. Adapun hasil ketertarikan responden terhadap warna sebagai berikut:

1. 2 orang responden memilih warna merah
2. 1 orang responden memilih warna oranye
3. 4 orang responden memilih warna kuning
4. 0 orang responden memilih warna hijau
5. 5 orang responden memilih warna biru
6. 4 orang responden memilih warna ungu
7. 7 orang responden memilih warna hitam
8. 8 orang responden memilih warna putih

b. Ketertarikan responden terhadap warna merah

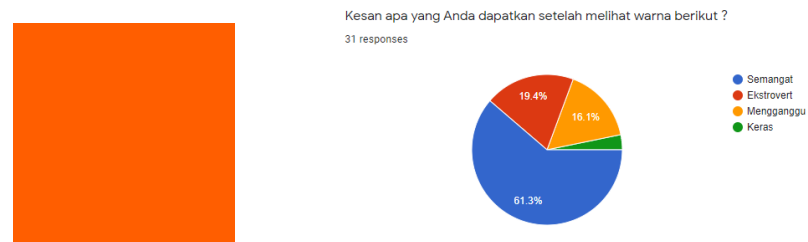


Gambar 4. 42. Diagram Respons Responden terhadap Warna Merah

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Berdasarkan respons responden, 13 orang responden menafsirkan warna merah sebagai warna yang agresif, sedangkan 9 orang menafsirkannya sebagai warna yang kuat, 8 orang lainnya menafsirkannya sebagai warna yang bergairah dan 1 orang menafsirkannya sebagai kehangatan.

c. Ketertarikan responden terhadap warna oranye

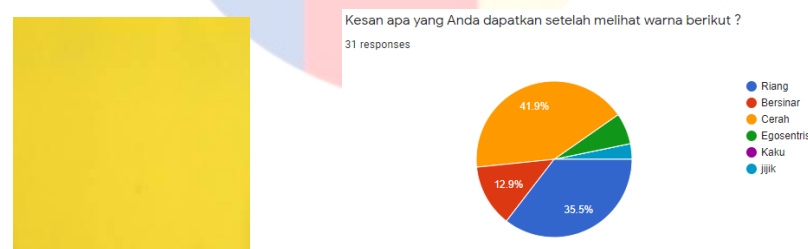


Gambar 4. 43. Diagram Respons Responden terhadap Warna Oranye

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Berdasarkan respons responden, 19 orang responden menggambarkan warna oranye sebagai warna yang melambangkan semangat. Penafsiran warna oranye selanjutnya diikuti oleh 6 orang responden yang menyatakan warna tersebut adalah warna ekstrovert, sedangkan 6 orang responden lainnya menafsirkannya sebagai warna yang mengganggu dan keras.

d. Ketertarikan responden terhadap warna kuning



Gambar 4. 44. Diagram Respons Responden terhadap Warna Kuning

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Sama halnya dengan warna oranye, warna kuning cenderung memberikan penafsiran yang positif kepada para responden, sebanyak 13 responden menafsirkan warna kuning sebagai warna yang cerah, 11 orang responden menafsirkan warna kuning sebagai warna yang riang dan 4 orang menafsirkan warna kuning sebagai warna yang bersinar.

e. Ketertarikan responden terhadap warna hijau



Gambar 4. 45. Diagram Respons Responden terhadap Warna Hijau

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Berdasarkan hasil survei kuesioner, sebanyak 28 orang responden menginterpretasikan warna hijau sebagai warna yang positif, terdiri dari 14 responden yang menginterpretasikannya sebagai warna yang menyegarkan dan 14 orang responden lainnya menginterpretasikannya sebagai warna yang alami. Di sisi lain, 3 orang responden lainnya menginterpretasikan warna hijau sebagai warna yang kasar, membosankan dan memuakkan.

f. Ketertarikan responden terhadap warna biru



Gambar 4. 46. Diagram Respons Responden terhadap Warna Biru

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Hasil survei kuesioner menunjukkan bahwa lebih dari 50% responden menginterpretasikan warna biru sebagai warna yang menggambarkan ketenangan. Interpretasi terbanyak berikutnya diikuti oleh kata sifat nyaman dan dingin. Adapun interpretasi lainnya terhadap warna biru adalah sendu dan rileks.

g. Ketertarikan responden terhadap warna ungu



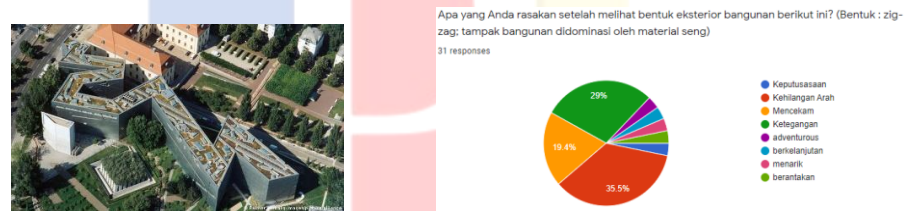
Gambar 4. 47. Diagram Respons Responden terhadap Warna Ungu

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Sama halnya dengan sebagian besar warna sebelumnya, sebanyak 22 orang responden menginterpretasikan warna ungu sebagai warna yang eksklusif. Interpretasi terbanyak lainnya diikuti oleh 4 orang responden yang menafsirkan bahwa warna ungu meningkatkan derajat, sedangkan 5 orang lainnya menginterpretasikannya sebagai warna yang sombong dan congkak.

6. Interpretasi Responden terhadap Studi Kasus

a. Eksterior Jewish Museum

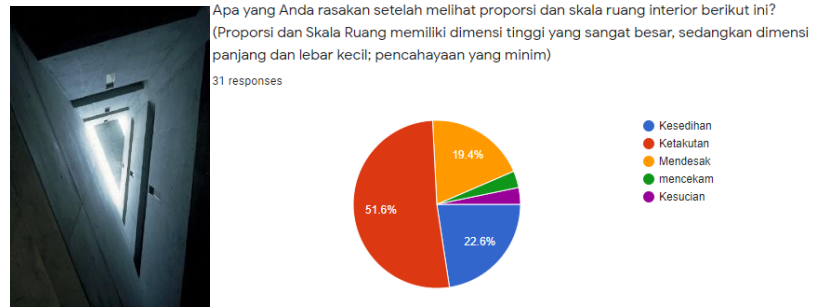


Gambar 4. 48. Diagram Respons Responden terhadap Eksterior *Jewish Museum*

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Jewish Museum oleh Daniel Libeskind memiliki bentuk *zigzag* dengan material bangunan yang didominasi oleh material seng dan bukaan membentuk sayatan ini memberikan interpretasi yang variatif terhadap responden. Sebanyak 11 orang responden menginterpretasikannya kehilangan arah, diikuti oleh 9 orang responden yang menginterpretasikannya sebagai ketegangan dan 6 orang menginterpretasikannya sebagai mencekam.

b. *Holocaust Void* pada *Jewish Museum*

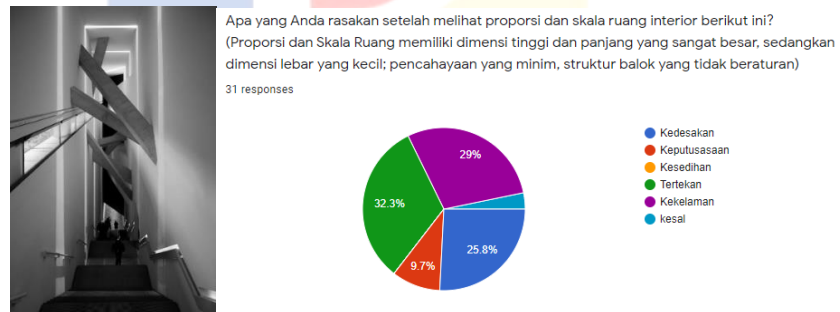


Gambar 4. 49. Diagram Respons Responden terhadap *Holocaust Void*

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Holocaust Void dengan proporsi dan skala ruang yang gigantis serta pencahayaan yang minim dan dramatis membentuk segitiga memberikan kesan negatif yang dominan pada responden. Sebanyak 16 orang responden menginterpretasikannya sebagai ketakutan, diikuti oleh 7 orang responden yang menginterpretasikannya sebagai kesedihan. Lebih dari itu, ada beberapa responden yang menginterpretasikannya dengan kata sifat mendesak, mencekam dan bahkan kesucian.

c. *Stairway of Continuity* pada Jewish Museum



Gambar 4. 50. Diagram Respons Responden terhadap *Stairway of Continuity*

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Stairway of Continuity dengan proporsi dan skala ruang yang terkesan sempit karena dimensi tinggi dan panjang yang sangat besar, pencahayaan yang minim dan struktur balok yang tidak beraturan memberikan kesan tertekan kepada 10 orang responden. Selanjutnya, interpretasi terbanyak dilanjutkan 9 orang responden yang menginterpretasikan suasana ruang tersebut sebagai kekelaman, dan 8 orang menginterpretasikan suasana ruang tersebut sebagai kedesakan.

d. *Shalekhet* pada Jewish Museum

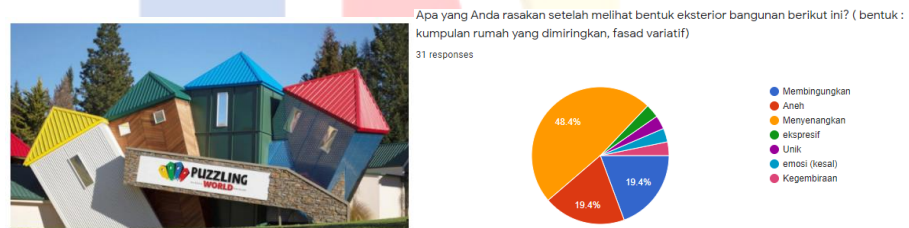


Gambar 4. 51. Diagram Respons Responden terhadap *Shalekhet Jewish Museum*

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Shalekhet pada Jewish Museum dengan proporsi dan skala ruang memiliki dimensi tinggi dan panjang yang sangat besar, pencahayaan yang minim serta dipenuhi oleh ornamen *shalekhet*. Setelah dipaparkan gambar tersebut, sebanyak 16 responden merasa ketakutan saat melihat suasana ruang tersebut. Interpretasi terbanyak selanjutnya dilanjutkan oleh 7 orang pada masing-masing interpretasi, yaitu kesedihan dan kedukaan.

e. Eksterior Wanaka Puzzling World

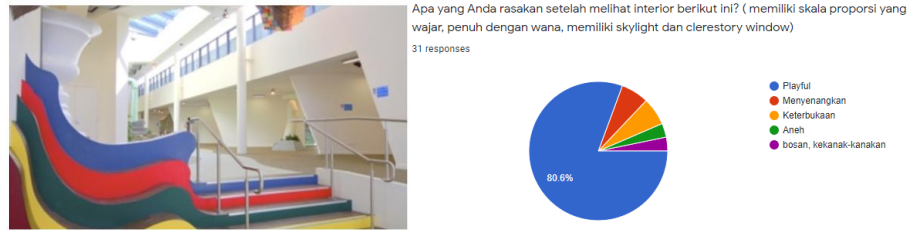


Gambar 4. 52. Diagram Respons Responden terhadap Eksterior *Wanaka Puzzling World*

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Eksterior *Wanaka Puzzling World* yang memiliki bentuk menyerupai kumpulan rumah miring yang berwarna serta fasad yang variatif. Setelah melihat gambar tersebut, 15 orang responden menginterpretasikan sebagai menyenangkan. Interpretasi terbanyak selanjutnya dilanjutkan oleh interpretasi aneh dan membingungkan, dimana masing-masing interpretasi dinyatakan oleh 7 orang responden.

f. Interior Wanaka Puzzling World



Gambar 4. 53. Diagram Respons Responden terhadap Interior *Wanaka Puzzling World*

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Interior *Wanaka Puzzling World* memiliki proporsi dan skala ruang yang wajar, penuh dengan warna, memiliki *skylight* and *clerestory window* ini memberikan kesan *playful* kepada 25 orang responden. Adapun interpretasi lainnya seperti menyenangkan, keterbukaan, aneh dan kekanak-kanakan.

g. Eksterior Imperial War Museum

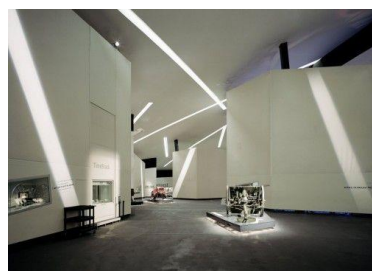


Gambar 4. 54. Diagram Respons Responden terhadap Eksterior Imperial War Museum

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

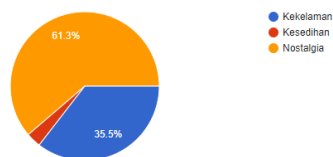
Imperial War Museum yang memiliki bentuk abstrak dan didominasi oleh material aluminium memberikan kesan perpecahan yang disatukan kembali kepada 18 orang responden. Interpretasi terbanyak selanjutnya dilanjutkan oleh 12 orang responden yang menginterpretasikan bentuk tersebut sebagai sesuatu yang saling mengunci dan mendukung.

h. Interior Imperial War Museum



Apa yang Anda rasakan setelah melihat interior berikut ini? (Proporsi dan Skala Ruang memiliki dimensi tinggi yang sangat besar, pencahayaan yang minim dan dramatis)

31 responses



Gambar 4. 55. Diagram Respons Responden terhadap Interior Imperial War Museum

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Interior dari Imperial War Museum yang memiliki proporsi dan skala ruang yang megah serta pencahayaan yang minim dan dramatis memberikan kesan nostalgia kepada 19 orang responden, sedangkan 11 orang responden lainnya menafsirkannya sebagai kekelaman.

Hasil survei kuesioner yang telah didata peneliti kemudian dianalisis untuk merumuskan kriteria perancangan berdasarkan analisis survei kuesioner yang telah dilakukan terhadap 31 responden. Berikut adalah analisis rekapitulasi respons survei kuesioner:

Elemen	Jumlah
Eksterior	25
Interior	23
Struktur	8
Warna	20
Tekstur	17
Proporsi	21
Ornamen	20

Tabel 4. 13. Tabel Kesimpulan Respons Elemen Perancangan yang paling Metaforik

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Berdasarkan tabel diatas, dapat dirumuskan bahwa untuk merancang sebuah *Creative Hub* dengan arsitektur metafora, bentuk eksterior merupakan hal yang paling mudah teridentifikasi oleh persepsi masyarakat. Oleh karena itu, bentuk eksterior bangunan perlu memiliki impresi yang kuat.

Lingkaran	
Introvert	Ekstrovert

Ramah	Empati	Persuasif	Ramah	Empati	Luas	Mengalir	Adil	Jujur	Persuasif
10	2	3	5	3	1	1	2	1	1
Kotak									
Introvert					Ekstrovert				
Terperinci	Analitis		Terorganisir		Terperinci	Tegas	Terorganisir		
3	2		10		1	1	14		
Segitiga									
Introvert					Ekstrovert				
Ambisius	Fokus		Tegas		Ambisius	Fokus		Tegas	Tajam
1	6		8		2	8		5	1
Garis Bebas									
Introvert					Ekstrovert				
Ekspresif		Kreatif			Ekspresif	Kreatif	Jenaka	Bingung	
8		7			8	5	2	1	
Persegi Panjang									
Introvert					Ekstrovert				
Tumbuh	Transisi		Berani	Setara tapi beda		Tumbuh	Berani	Transisi	
1	9		5	1		5	1	7	

Tabel 4. 14. Tabel Kesimpulan Respons Interpretasi Metafora Bentuk

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Berdasarkan kesimpulan respons responden mengenai interpretasi metafora bentuk, responden dengan kepribadian ekstrovert cenderung memiliki interpretasi yang lebih variatif dibandingkan responden dengan kepribadian introvert. Bentuk lingkaran memiliki interpretasi terbanyak di antara para responden sehingga berpotensi untuk meningkatkan kreativitas.

Skala Ruang Akrab					
Introvert			Ekstrovert		
Tertekan		Mendesak	Tertekan		Mendesak
12		3	11		5
Skala Ruang Wajar					
Introvert			Ekstrovert		
Harmonis	Proporsional	Serasi	Harmonis	Proporsional	
4	10	1	2	14	
Skala Ruang Megah					
Introvert			Ekstrovert		

Kemegahan	Menyeramkan	Kemegahan	Mencekam
13	2	13	2

= Interpretasi positif
 = Interpretasi negatif

Tabel 4. 15. Tabel Kesimpulan Respons Interpretasi Metafora Skala Ruang

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Responden memiliki interpretasi yang relatif sama saat dihadapkan dengan skala kemegahan, namun skala ruang yang paling diminati adalah skala ruang wajar dikarenakan interpretasi metafora yang dihasilkan sebagian besar merupakan interpretasi positif bagi para introvert, sedangkan skala megah merupakan skala paling menarik untuk para ekstrovert karena memberi kesan keterbukaan. Di satu sisi lainnya, terlepas dari nama, “skala akrab” yang dimaksudkan untuk menciptakan keakraban lebih menimbulkan interpretasi negatif dibandingkan interpretasi positif baik bagi introvert maupun ekstrovert.

Merah							
Introvert				Ekstrovert			
Gairah	Kuat	Agresif		Gairah	Hangat	Kuat	Agresif
4	4	7		4	1	5	6
Oranye							
Introvert				Ekstrovert			
Ekstrovert	Keras	Semangat	Mengganggu	Ekstrovert	Semangat		Mengganggu
1	1	9	4	5	10		1
Kuning							
Kuning				Ekstrovert			
Bersinar	Cerah	Riang	Egosentris	Bersinar	Cerah	Riang	Jijik
1	5	7	2	3	8	4	1
Hijau							
Introvert				Ekstrovert			
Alami	Menyegarkan	Bosan		Alami	Menyegarkan	Bosan	Muak
5	9	1		9	5	1	1
Biru							
Introvert				Ekstrovert			
Tenang	Nyaman	Dingin	Sendu	Tenang	Nyaman	Rileks	Dingin
8	5	4	1	9	4	1	2
Ungu							
Introvert				Ekstrovert			
Eksklusif	Meningkatkan derajat	Sombong		Eksklusif	Meningkatkan derajat		Sombong
10	3	2		12	1		3

= Interpretasi positif
 = Interpretasi negatif

Tabel 4. 16. Tabel Kesimpulan Respons Interpretasi Metafora Warna

Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Berdasarkan tabel pemilihan minat warna, respon mendominasi warna monokrom untuk kepribadian introversi, dan warna biru untuk kepribadian ekstroversi. Lebih dari itu, interpretasi warna yang disesuaikan dengan teori warna dari buku *Color & Light in Man Made Environment* (Mahnke, 1993) dari para responden terhadap beberapa sampel dapat dibidang memberi kesan positif untuk sebagian besar warna terkecuali warna merah yang menyampaikan kesan konotatif yang negatif yaitu agresif.

4.2.2. Hasil Wawancara

Dalam proses pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan wawancara dengan salah satu staf pengelola Jakarta *Creative Hub* yang terletak di Gedung Grha Niaga Thamrin Lt.1, Ulfa Khairunnisa, sebagai narasumber terpilih. Adapun beberapa temuan data lapangan terkait dengan penelitian sebagai berikut:

1. Jakarta *Creative Hub* telah berdiri sejak Maret 2017, pada masa pemerintahan gubernur Basuki Tjahaja Purnama, yang menginisiasi berdirinya Jakarta *Creative Hub* setelah melihat sebuah pusat kreatif di Jerman.
2. Jakarta *Creative Hub* memiliki tujuan untuk membantu usaha *start-up* yang masih belum memiliki wadah untuk mengelola bisnis pada subsektor industri kreatif. Selain itu, Jakarta *Creative Hub* juga mewadahi kegiatan untuk mengembangkan kreativitas pada sektor industri kreatif, seperti workshop.
3. Jakarta *Creative Hub* memiliki fasilitas yang cukup beragam, antara lain perpustakaan, area pameran, *makerspace*, amphitheater, ruang kelas, kafetaria, dan juga *co-office*.
4. Jakarta *Creative Hub* kurang lebih memiliki luas seluas 2500 m².
5. Jakarta *Creative Hub* berusaha menaungi 17 subsektor industri kreatif yang ada. Namun, fasilitas yang ada dibatasi oleh sistem keamanan dan proteksi kebakaran gedung sehingga segala kegiatan industri kreatif yang berkaitan dengan api tidak bisa dinaungi Jakarta *Creative Hub*. Namun, Jakarta *Creative Hub* memiliki rekan kerja

sama dengan Tempat Kumpul Kreatif, yang merupakan *pilot project* dari Jakarta *Creative Hub*, yang terdapat di seluruh kota Jakarta terkecuali Jakarta Barat dan Kepulauan Seribu, sehingga terdapat beberapa industri kreatif yang memerlukan ruang outdoor dan keterkaitan dengan api dapat difasilitasi di area sana.

6. Oleh karena itu, Jakarta *Creative Hub* hanya dapat memfasilitasi beberapa subsektor industri kreatif seperti arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, fesyen, kriya, *branding* dan *digital marketing*, Internet of Things (IoT), produksi, serta desain packaging.
7. Jakarta *Creative Hub* memiliki beberapa kolaborator, salah satu nya *Jakpreneur*, serta menaungi beberapa bisnis *start-up* yang belum memiliki wadah atau kantor untuk mengelola bisnis.
8. Sektor industri kreatif yang paling diminati dan sering menggunakan Jakarta *Creative Hub* adalah sektor industri fesyen dan sektor industri kriya.
9. Persona pengunjung Jakarta *Creative Hub* terdiri dari beberapa pelaku bisnis industri kreatif yang ingin mengembangkan bisnis, kolaborator Jakarta *Creative Hub*, serta beberapa mahasiswa yang ingin mengerjakan tugas pada area *co-working*.
10. Jakarta *Creative Hub* memiliki sistem pengelolaan yang fleksibel, terdapat sistem rental *co-office*, pengadaan workshop di ruang kelas dan *makerspace*, penggunaan *flexible space* sebagai *co-working* serta pengadaan seminar dan pameran. Mengenai sistem peminjaman penggunaan peralatan seperti *laser cutting* atau 3D *printing*, diperlukan untuk membentuk kelompok berkisar 3-5 orang, setelah itu perlu pengajuan untuk mengatur pertemuan dan peminjaman peralatan dengan tutor yang ada di Jakarta *Creative Hub*.
11. Jakarta *Creative Hub* memiliki 3 ruang kelas, ruang kelas A memiliki luas 144 m² dengan kapasitas 80 orang serta ruang kelas B dan C di mana masing-masing ruang kelas memiliki luas kisaran 60

m² dengan kapasitas 50 orang. Namun, selama pandemi COVID-19, kapasitas ruang kelas dikurangi guna mematuhi protokol kesehatan, sehingga ruang kelas A memiliki kapasitas 50 orang sedangkan kapasitas ruang kelas B dan C menjadi 30 orang.

12. Jakarta *Creative Hub* memiliki tempat *co-working space* yang tetap karena memiliki konsep *flexible space* sehingga tidak memiliki luasan yang tetap. Namun, terdapat beberapa tempat yang dapat dijadikan sebagai *co-working space* seperti pada area perpustakaan dan *makerspace*.
13. Sama halnya dengan *co-working space*, area pameran memiliki konsep *flexible space* sehingga memanfaatkan ruang fleksibel untuk dijadikan area pameran dan tidak memiliki luasan yang tetap. Area pameran berada di depan ruang rapat dan *makerspace*.
14. *Makerspace* di Jakarta *Creative Hub* memiliki 3 zona, terdapat zona *digital lab*, *woodworking* dan *fashion*. *Makerspace* memiliki kapasitas berkisar 30 orang dengan kapasitas 10 orang pada masing-masing zona.
15. *Makerspace* pada zona *digital lab* memiliki luas sebesar 90 m², di mana di dalamnya terdapat meja yang dapat digunakan untuk mengerjakan tugas (*flexible space*) serta beberapa peralatan seperti mesin *press*, mesin potong, *laser cutting* dan *3D printing*.
16. *Makerspace* pada zona *woodworking* memiliki luas sebesar 40 m² peralatan yang mendukung kegiatan pengrajin kayu.
17. *Makerspace* pada zona *fashion* memiliki luas seluas 126 m², di mana di dalamnya terdapat meja dan papan tulis untuk mengajar serta beberapa peralatan yang mendukung industri *fashion* seperti mesin jahit, mesin bordir dan manekin.
18. Jakarta *Creative Hub* memiliki fasilitas *co-office* yang berjumlah 12 *co-office* dengan luas masing-masing kantor seluas 16 m². *Co-office* merupakan tempat rental kantor yang digunakan oleh pelaku usaha *start-up* di bidang ekonomi kreatif sehingga peralatan yang ada dalam *co-office* menyesuaikan *tenant* yang

menyewa. *Co-Office* di Jakarta *Creative Hub* disewakan secara gratis dengan masa kontrak selama 1 tahun. Setelah 1 tahun, trayek perkembangan bisnis akan dianalisis lebih lanjut apabila ingin melanjutkan masa penyewaan pada tahun berikutnya apabila pelaku usaha dalam bidang terkait masih belum memiliki wadah untuk mengelola bisnis dengan masa kontrak maksimal 2 tahun.

19. Ruang yang paling aktif pada Jakarta *Creative Hub* adalah *flexible space* dikarenakan merupakan zonasi publik dan memiliki aksesibilitas yang tidak dibatasi.
20. Pada saat masa pandemi, terdapat beberapa *workshop* yang dialihkan secara daring apabila memungkinkan. Namun, *workshop* dapat dilaksanakan secara luring apabila memerlukan alat atau mesin selama mematuhi protokol kesehatan.
21. Banyak faktor yang menyebabkan orang berkeinginan untuk mengunjungi Jakarta *Creative Hub*, seperti ingin memulai bisnis *start-up* tetapi tidak memiliki wadah atau kantor; ingin mencari tempat bekerja atau mengerjakan tugas yang nyaman; ingin menambah kemampuan pada subsektor industri kreatif; ingin menjalin mitra dan menjadi kolaborator di Jakarta *Creative Hub*, dan masih banyak lagi.
22. Penyandang disabilitas jarang datang ke Jakarta *Creative Hub* dikarenakan target peserta atau target pengunjung yang tidak sesuai
23. Suasana Jakarta *Creative Hub* sangat mendukung produktivitas dan kreativitas, hal ini dapat dibuktikan dengan ramainya pengunjung pada sebelum masa pandemi COVID-19.
24. Jakarta *Creative Hub* sendiri memiliki konsep perancangan industrial, namun masih belum memiliki unsur perancangan yang metaforik.
25. Perlu adanya peningkatan fasilitas pada Jakarta *Creative Hub* seperti kemampuan untuk memfasilitasi 17 subsektor industri kreatif, serta adanya peningkatan pada fasilitas kafetaria.

4.2.3. Hasil Observasi

Berikut adalah beberapa foto yang diambil peneliti saat melakukan observasi pada Jakarta *Creative Hub* yang berlokasi Gedung Grha Niaga Thamrin:



Gambar 4. 56. Foto *Bay* untuk Difabel pada Gedung Grha Niaga Thamrin

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Jakarta *Creative Hub* berada di Gedung Grha Niaga Thamrin Lantai 1, Jakarta Pusat. Gedung Grha Niaga Thamrin memiliki *bay* dan *ramp* untuk mempermudah akses difabel sehingga bisa datang ke Jakarta *Creative Hub*. Lebar *ramp* berkisar 120 cm.



Gambar 4. 57. Foto Toilet Pria pada Gedung Grha Niaga Thamrin

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022



Gambar 4. 58. Foto Wastafel di Toilet Pria Gedung Grha Niaga Thamrin

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Berdasarkan pengamatan, toilet pria pada Gedung Grha Niaga Thamrin telah memenuhi standar perancangan toilet. Namun, sayangnya Gedung Grha Thamrin tidak memiliki toilet untuk difabel.



Gambar 4. 59. Foto *Flexible Space Jakarta Creative Hub*

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Jakarta Creative Hub memiliki konsep industrial, dengan plafon yang semi ekspos dan lantai *polished concrete*. *Jakarta Creative Hub* memiliki ruang fleksibel dengan lebar berkisar 5,5 m di depan *makerspace* dan ruang rapat yang dapat dialihfungsikan sebagai area pameran.



Gambar 4. 60. Foto 1 Makerspace Zona Digital Lab Jakarta *Creative Hub*

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022



Gambar 4. 61. Foto 2 Makerspace Zona Digital Lab Jakarta *Creative Hub*

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Jakarta *Creative Hub* memiliki fasilitas *makerspace* yang terbagi menjadi 3 zona yaitu *digital lab*, *woodworking* dan *fashion*.

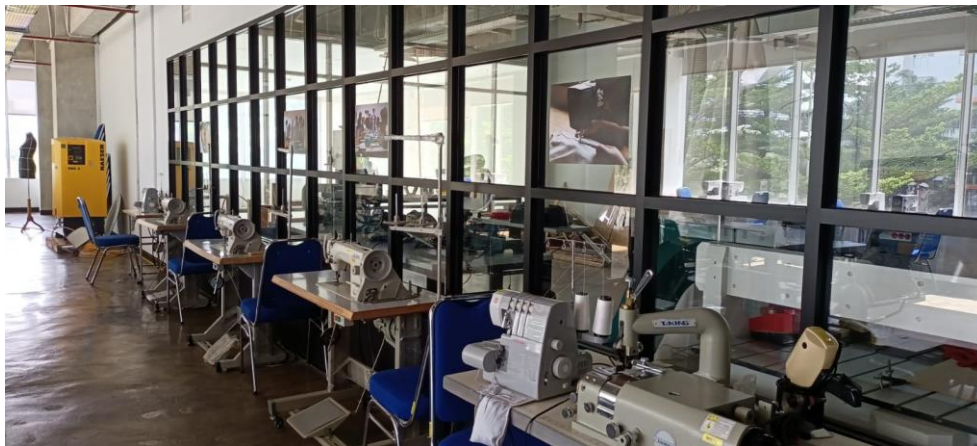
Dua foto diatas merupakan foto yang diambil saat peneliti berada di *makerspace* zona *digital lab*, fasilitas peralatan yang ada pada ruangan ini terbilang cukup lengkap seperti adanya mesin potong, mesin *press*, mesin *laser cutting* serta mesin *3D printing*. Selain itu, terdapat *public area* yang dapat digunakan oleh pengunjung umum untuk bekerja atau mengerjakan tugas.

Ruang ini memiliki *ceiling* ekspos dengan dinding yang *difinish* dengan cat putih dan beberapa gambar kreatif serta lantai yang memiliki material *polished concrete*. Selain itu, terdapat kaca dengan pintu kaca *double* untuk membedakan ruang fleksibel dengan ruang *makerspace*.



Gambar 4. 62. Foto 1 Makerspace Zona Fashion Jakarta *Creative Hub*

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022



Gambar 4. 63. Foto 2 Makerspace Zona Fashion Jakarta *Creative Hub*

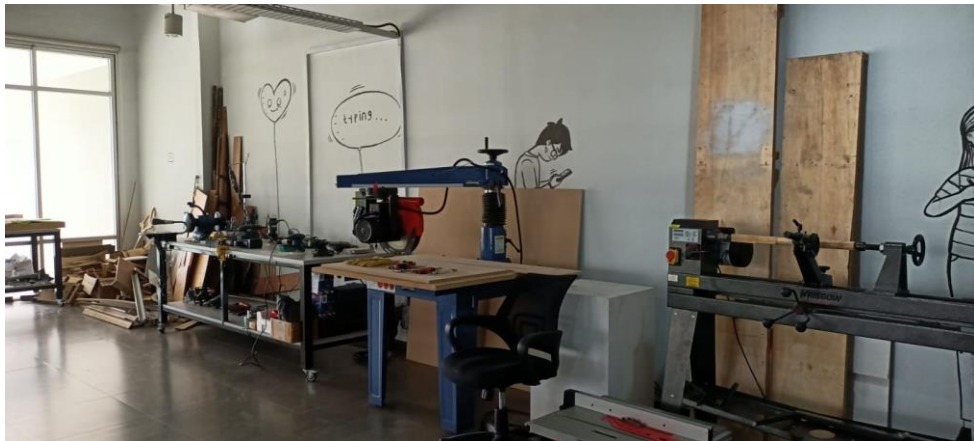
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Dua foto diatas merupakan foto yang diambil saat peneliti berada di *makerspace zona fashion* yang memiliki kapasitas 10-15 orang, fasilitas peralatan yang ada pada ruangan ini cukup memadai seperti adanya fasilitas ajar, mesin jahit, mesin bordir, manekin, tempat setrika serta beberapa peralatan lainnya yang dapat mendukung sektor industri *fashion*.

Sama halnya dengan *makerspace digital lab*, ruang ini memiliki *ceiling* ekspos dan lantai *polished concrete*. Namun, ruang ini memiliki introduksi ruang luar sehingga pengguna ruang dapat memanfaatkan cahaya matahari sebagai sumber penerangan alami. Adanya *daylighting* pada ruangan ini mendukung pengguna untuk melakukan pekerjaan detail seperti menjahit, menyulam dan segala kegiatan yang berhubungan dengan *fashion*.



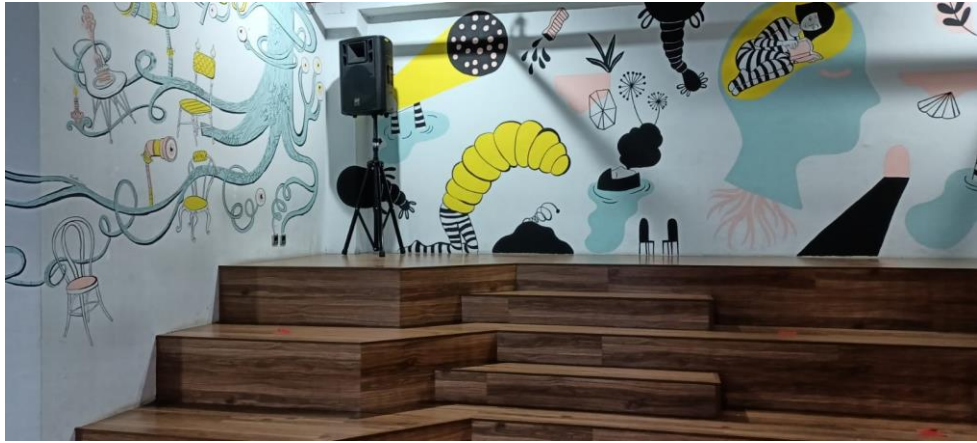
Gambar 4. 64. Foto 1 Makerspace Zona Woodworking Jakarta *Creative Hub*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022



Gambar 4. 65. Foto 2 Makerspace Zona Woodworking Jakarta *Creative Hub*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Sama halnya dengan *makerspace digital lab* dan *fashion*, ruang ini memiliki fasilitas yang cukup lengkap untuk mendukung pengrajin kayu. Ruang ini masih mendapatkan *daylighting* dikarenakan material dinding menggunakan kaca, tetapi di satu sisi terdapat dinding dengan *finish* cat putih dengan gambar kreatif.

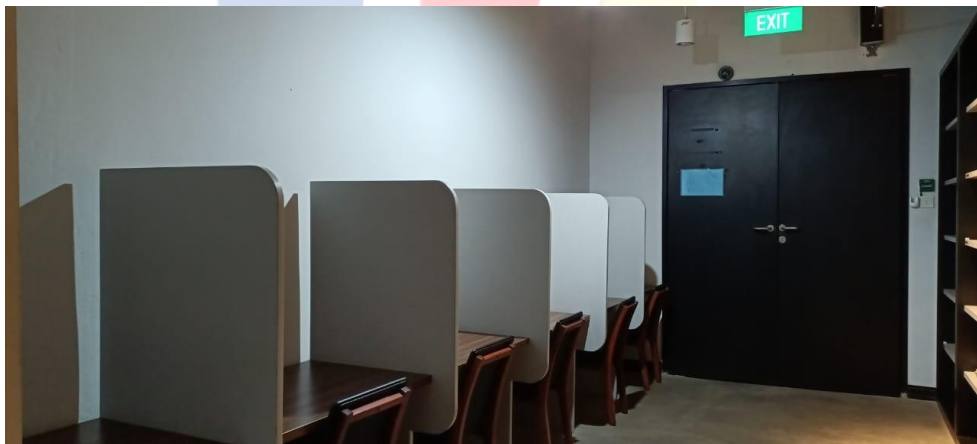
Sama halnya dengan *makerspace* zona lainnya, *makerspace woodworking* memiliki *ceiling* ekspos. Namun, lantai pada *makerspace woodworking* merupakan *tile* keramik *polished concrete* 60 x 60 cm.



Gambar 4. 66. Amphitheater Jakarta *Creative Hub*

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Amphitheater pada Jakarta *Creative Hub* berlokasi di dekat *flexible space*. Ruang ini dikelilingi dinding putih dengan gambar kreatif dan menggunakan pencahayaan buatan sebagai penerangan. Kursi amphitheater diberi *finish* menyerupai kayu untuk menyelaraskan desain. Bagian amphitheater juga dapat dialihfungsikan menjadi area membaca kreatif.



Gambar 4. 67. Foto Area Baca Perpustakaan Jakarta *Creative Hub*

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

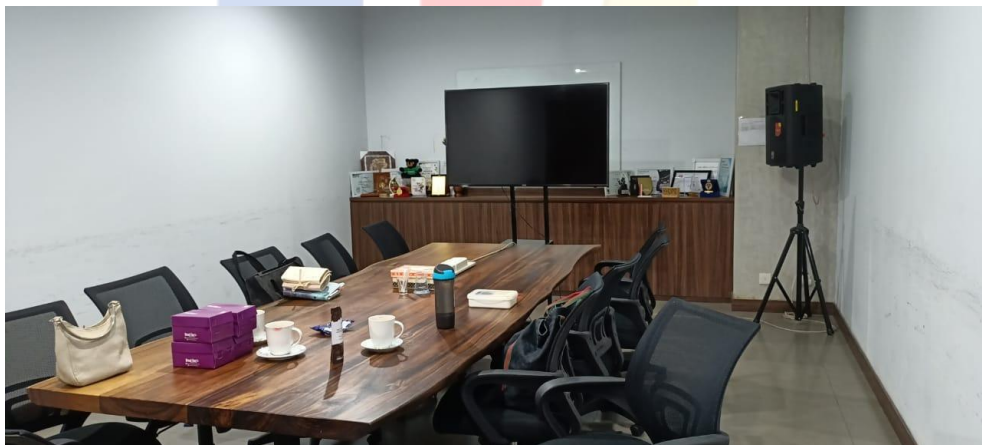
Foto diatas merupakan foto area membaca pada perpustakaan Jakarta *Creative Hub*. Perpustakaan Jakarta *Creative Hub* berlokasi tepat bersebelahan dengan amphitheater dan pintu keluar darurat. Area membaca pada perpustakaan Jakarta *Creative Hub* diberi sekat membaca untuk meningkatkan fokus para pembaca. Area membaca dikelilingi dinding putih polos dengan lantai *polished concrete* untuk memberikan kesan formal serta bertujuan agar pengguna ruang bisa fokus dengan apa yang dikerjakan.



Gambar 4. 68. Foto Rak Buku Perpustakaan Jakarta *Creative Hub*

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Foto diatas merupakan rak buku yang terdapat di area perpustakaan Jakarta *Creative Hub*. Buku yang ada di Jakarta *Creative Hub* masih terbilang sedikit dan tidak lengkap dikarenakan kapasitas ruang yang sangat minim. Namun secara arsitektural, pencahayaan pada ruangan ini cukup baik untuk membaca.



Gambar 4. 69. Foto Ruang Rapat Jakarta *Creative Hub*

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Ruang rapat yang ada pada Jakarta *Creative Hub* merupakan ruang dengan zonasi semi privat dikarenakan fasilitas ini tidak diperuntukkan untuk umum, melainkan untuk pengelola Jakarta *Creative Hub* serta beberapa pengunjung VIP seperti dinas dan pemerintah.

Secara arsitektural, ruang ini dikelilingi oleh dinding putih dan pencahayaan buatan berwarna putih untuk memberikan kesan formal dan fokus kepada pengguna ruang. *Ceiling* yang ada pada ruangan ini merupakan

ceiling ekspos dan lantai di ruangan ini merupakan *polished concrete* guna merespon konsep desain industrial pada Jakarta *Creative Hub*.



Gambar 4. 70. Foto Ruang Kelas A Jakarta *Creative Hub*

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Ruang kelas A, yang berada di sebelah ruang rapat, merupakan ruang kelas terbesar yang ada di Jakarta *Creative Hub*. Pada saat melakukan observasi, peneliti berkesempatan untuk menyaksikan kurasi yang diadakan di ruang kelas A. Oleh karena itu, pada saat melakukan observasi, ruang kelas A merupakan ruang yang paling aktif yang ada di Jakarta *Creative Hub*.

Ruang kelas A berkapasitas 80 orang. Namun, dikarenakan pandemi COVID-19, kapasitas kelas A dijadikan 50 orang guna mematuhi protokol kesehatan. Sama seperti *flexible space* yang ada di Jakarta *Creative Hub*, ruang ini memiliki *ceiling* ekspos dan lantai *polished concrete*. Sama halnya dengan ruang rapat, dinding dari ruangan ini berwarna putih polos tanpa ada gambar kreatif guna menciptakan fokus kepada pengguna ruang.



Gambar 4. 71. Foto Kafetaria Jakarta *Creative Hub*

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

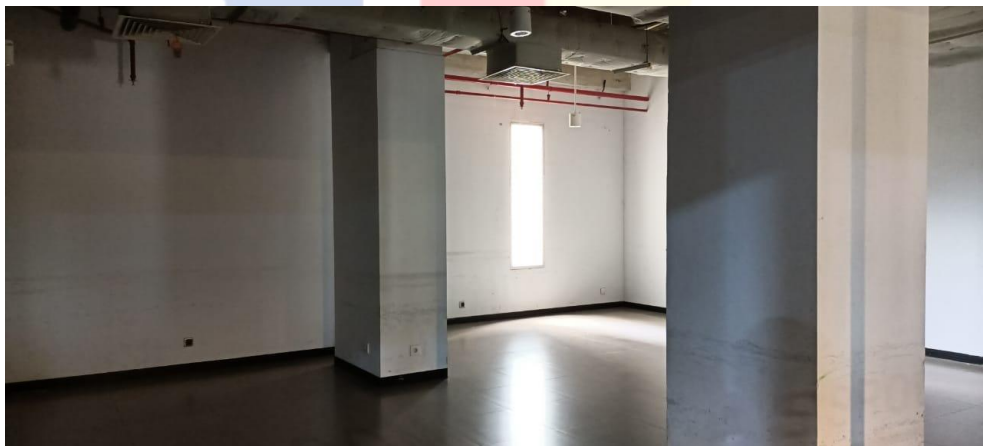


Gambar 4. 72. Foto Coffee Shop Jakarta *Creative Hub*

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

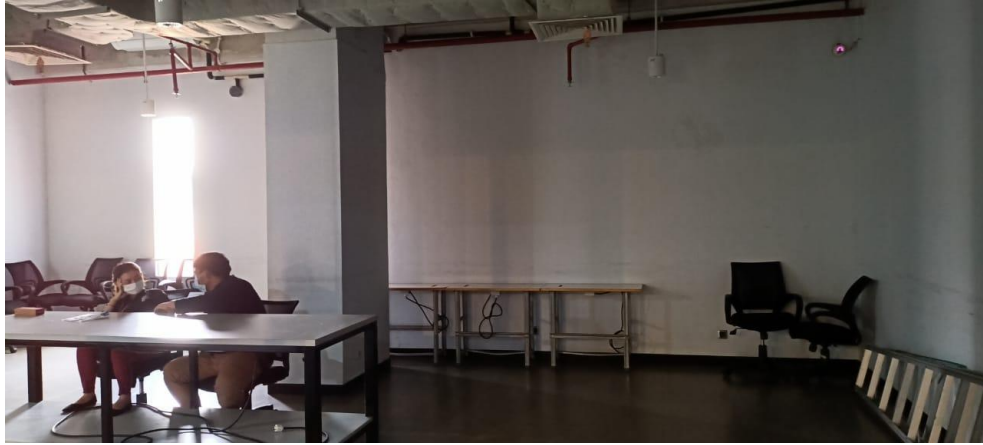
Kedua foto diatas merupakan fasilitas rekreasi yang ada di Jakarta *Creative Hub*, yaitu *coffee shop* dan kafetaria yang berada di seberang ruang kelas A. Area ini memiliki elevasi lantai 15 cm untuk membedakan ruang dengan lantai bercorak, dinding kreatif serta *ceiling* ekspos.

Fasilitas kafetaria yang ada di Jakarta *Creative Hub* perlu ditingkatkan dikarenakan kafetaria yang ada di Jakarta *Creative Hub* hanyalah ruang untuk makan tanpa ada yang berjualan atau menyediakan makanan, sehingga pengunjung perlu membawa bekal sendiri.



Gambar 4. 73. Foto Ruang Kelas B Jakarta *Creative Hub*

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022



Gambar 4. 74. Foto Ruang Kelas C Jakarta *Creative Hub*

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Ruang kelas B dan C merupakan fasilitas pendidikan tambahan yang ada pada Jakarta *Creative Hub* dan didesain secara identik. Namun, sayangnya, kapasitas dari kedua ruangan ini hanyalah 50 orang dan dikurangi menjadi 30 orang guna mematuhi protokol kesehatan.

Ruangan ini memiliki *ceiling* ekspos, lantai *polished concrete* dan dinding putih, serta terdapat jendela mati agar ruangan mendapatkan sinar matahari. Ruang kelas juga dipenuhi dengan stop kontak. Di sisi lain, kekurangan dari kedua ruangan ini adalah adanya kolom yang berada di tengah ruangan sehingga tidak leluasa.



Gambar 4. 75. Foto Co-Office 1-6 Jakarta *Creative Hub*

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022



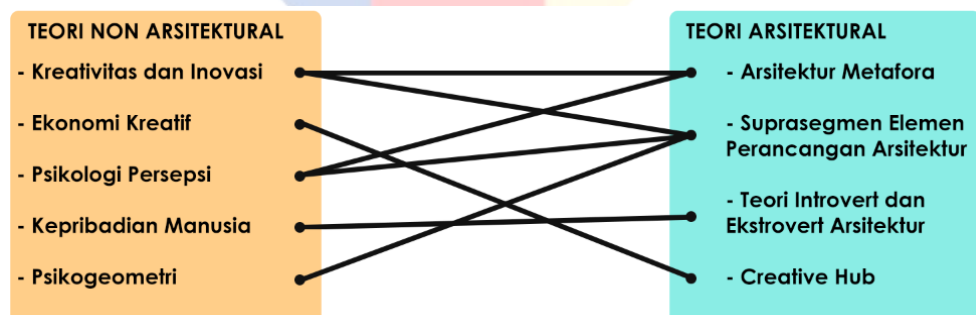
Gambar 4. 76. Foto Co-Office 7-12 Jakarta *Creative Hub*

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Terakhir, fasilitas yang membuat Jakarta *Creative Hub* unik adalah 12 *co-office* yang hanya bisa digunakan oleh pelaku usaha bidang ekonomi kreatif terpilih untuk menjalankan bisnis dengan bantuan Jakarta *Creative Hub*. Ruangan ini merupakan kumpulan kantor yang berjajar di koridor dengan jendela mati pada masing-masing unit *co-office* sebagai sumber penerangan.

Ruangan ini memiliki dinding putih, *ceiling gypsum* dan lantai *polished concrete* guna mendukung suasana fokus dan formal dari kantor pada umumnya. Masing-masing *co-office* memiliki luas berkisar 16 m².

4.3. Analisis Teori



Gambar 4. 77. Diagram Analisis Teori

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Tinjauan teori yang digunakan peneliti digunakan sebagai pemahaman dasar dan pedoman untuk merancang sebuah *Creative Hub* dengan pendekatan arsitektur metafora serta memperhatikan persepsi dan kepribadian manusia. Berikut adalah analisis keterkaitan antara teori non arsitektural dengan teori arsitektural.

4.3.1. Keterkaitan antara Kreativitas, Persepsi dengan Arsitektur Metafora

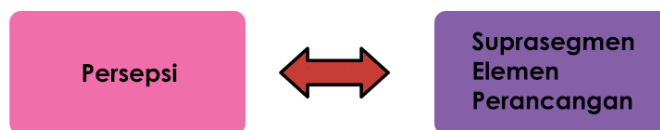


Gambar 4. 78. Diagram Keterkaitan Kreativitas, Persepsi dan Arsitektur Metafora

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Kreativitas merupakan segala suatu hal yang berkaitan dengan daya cipta yang bersifat orisinal, fleksibel, dan *fluent*. Bersamaan dengan itu, persepsi merupakan suatu hal yang diciptakan manusia melalui identifikasi saat alat indera menangkap suatu objek sehingga membuat penciptaan persepsi menjadi bagian dari kreativitas yang ada pada manusia. Arsitektur metafora juga memiliki kaitan yang erat dengan persepsi dimana keberhasilan dari arsitektur metafora bergantung pada jumlah variasi persepsi yang dihasilkan terhadap suatu objek. Di samping itu, arsitektur metafora juga memiliki kaitan dengan kreativitas di mana sebenarnya arsitektur metafora merupakan salah satu jalur kreativitas dalam ekspresi bentuk arsitektur (Fireza, 2021).

4.3.2. Keterkaitan antara Persepsi dengan Suprasegmen Elemen Perancangan



Gambar 4. 79. Diagram Hubungan Persepsi dengan Suprasegmen Elemen Perancangan

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Keterkaitan persepsi dengan suprasegmen elemen perancangan arsitektur memiliki hubungan timbal balik yang cukup menarik. Teori suprasegmen elemen perancangan berasal dari teori ilmiah dengan persepsi sehingga membentuk suatu “kamus” untuk memberikan kesan melalui elemen perancangan tertentu dikarenakan dominasi interpretasi dan persepsi

yang serupa. Teori suprasegmen elemen perancangan kemudian digunakan oleh arsitek untuk menyampaikan pesan secara tepat agar tidak menyimpang dari ekspektasi menghasilkan persepsi pengunjung yang diharapkan.

4.3.3. Keterkaitan antara Kepribadian Manusia dengan Teori Introvert dan Ekstrovert Arsitektur



Gambar 4. 80. Hubungan Teori Kepribadian Manusia dengan Teori Introvert dan Ekstrovert Arsitektur

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Teori Carl Gustav Jung mengkategorikan kepribadian manusia menjadi 2, yaitu introvert dan ekstrovert. Menanggapi 2 tipe kepribadian manusia, arsitektur dituntut untuk memenuhi kebutuhan dan kenyamanan manusia. Oleh karena itu, teori introvert dan ekstrovert arsitektur dibuat berdasarkan sifat dan standar kenyamanan manusia dengan kepribadian yang bersangkutan.

4.4. Kriteria Perancangan

4.4.1. Kriteria Perancangan Berdasarkan Hasil Analisis Teori

Berikut adalah beberapa kriteria perancangan yang dapat dirumuskan berdasarkan tinjauan teori, antara lain:

1. Kreativitas diperlukan untuk menghasilkan inovasi sehingga *Creative Hub* harus *fluid* dan tidak kaku, serta menstimulasi kreativitas.
2. Terdapat 17 subsektor industri kreatif yang telah dinyatakan oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Oleh karena itu, sebuah pusat kreatif harus dapat mewadahi kegiatan industri kreatif yang bersangkutan.
3. Persepsi manusia merupakan peranan yang penting dalam arsitektur metafora sehingga perlu menciptakan kesan pertama yang berkesan. Untuk menciptakan

4. Kepribadian manusia terdiri dari introvert dan ekstrovert yang memiliki kebutuhan spesifik yang berbeda sehingga diperlukan untuk memenuhi standar kenyamanan kedua kepribadian tersebut.

4.4.2. Kriteria Perancangan Berdasarkan Hasil Analisis Survei Kuesioner

Setelah melakukan analisis terhadap hasil survei kuesioner yang telah dilakukan, terdapat beberapa kriteria perancangan yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Dari keseluruhan elemen perancangan yang ada, bentuk eksterior bangunan merupakan elemen perancangan yang metaforik karena merupakan elemen perancangan yang paling mudah diidentifikasi oleh persepsi manusia. Oleh karena itu, bentuk eksterior bangunan harus ikonik.
2. Setelah bentuk, proporsi dan skala ruang serta warna merupakan elemen perancangan yang paling mudah diidentifikasi selanjutnya, sehingga berpotensi untuk menyiratkan metafora pada elemen perancangan tersebut.
3. Garis bebas merupakan bahasa bentuk umum yang paling diminati responden.
4. Lingkaran dan persegi panjang merupakan bentuk yang memiliki interpretasi yang variatif dibandingkan bentuk lainnya sehingga berpotensi untuk digunakan guna meningkatkan kreativitas.
5. Skala ruang akrab memiliki interpretasi negatif terhadap responden terlepas dari tujuan utamanya yang dimaksudkan untuk menciptakan keakraban sehingga tidak dianjurkan untuk diimplementasikan ke dalam desain.
6. Skala ruang wajar dan megah memiliki interpretasi yang positif bagi para responden sehingga berpotensi dan dianjurkan untuk diimplementasikan ke dalam desain.
7. Warna monokrom merupakan warna yang paling diminati responden dengan kepribadian introvert, sedangkan warna biru merupakan warna yang paling diminati responden dengan kepribadian ekstrovert.

8. Warna merah cenderung menciptakan interpretasi yang negatif bagi para responden sehingga tidak dianjurkan untuk digunakan dan diimplementasikan ke dalam desain.
9. Warna oranye, kuning, hijau, biru, dan ungu memiliki interpretasi positif bagi para responden sehingga dianjurkan untuk digunakan dan diimplementasikan ke dalam desain.

4.4.3. Kriteria Perancangan Berdasarkan Hasil Analisis Studi Preseden

Setelah melakukan analisis studi preseden terhadap beberapa bangunan yang memiliki metafora beserta kemiripan tipologi, terdapat beberapa kriteria perancangan yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

Studi Preseden	Jewish Museum, Berlin	Imperial War Museum North, Manchester	Wanaka Puzzling World, Wanaka
Gambar			
Tipologi Bangunan	Museum Sejarah	Museum Sejarah	Tempat Wisata (Museum Ilusi Optik)
Jenis Metafora	Kombinasi	Abstrak	Konkret
Fungsi Metafora	Mengenang kejadian genosida <i>Holocaust</i> . Metafora sebagai penyampai pesan	Mengenang kejadian porak poranda setelah masa Perang Dunia ke-2. Metafora sebagai penyampai pesan	Sebagai representasi tipologi Metafora sebagai representasi atau ikon bangunan
Persepsi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk <i>zigzag</i> 2. Keputusan 3. Kehilangan Arah 4. Mencekam 5. Ketegangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saling mengunci dan mendukung 2. Perpecahan yang disatukan kembali 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sekumpulan rumah miring <p>Karena bentuknya yang sangat konkret,</p>

	Menciptakan persepsi yang sangat variatif sehingga sangat berpotensi untuk meningkatkan kreativitas	3. Abstrak Menciptakan persepsi yang cukup variatif sehingga berpotensi untuk meningkatkan kreativitas	persepsi yang dihasilkan tidak variatif sehingga membatasi kreativitas.
Penerapan Metafora pada Elemen Perancangan Arsitektur	1. Bentuk dan Konsep Bentuk 2. Interior 3. Proporsi dan Skala 4. Ide dan Konsep 5. Tekstur 6. Warna 7. Nilai Budaya 8. Ornamen 9. Struktur	1. Konsep Bentuk 2. Nilai Budaya 3. Ide dan Konsep 4. Interior	1. Bentuk konkret 2. Interior

Tabel 4. 17. Tabel Sintesis Analisis Studi Preseden Arsitektur Metafora

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Berdasarkan tabel sintesis analisis studi preseden arsitektur metafora, peneliti dapat merumuskan beberapa kriteria perancangan sebagai berikut:

1. Bangunan *Creative Hub/creative center* disarankan menerapkan arsitektur metafora kombinasi atau abstrak dikarenakan menghasilkan banyak persepsi dan lebih berpotensi untuk meningkatkan kreativitas.
2. Fungsi utama arsitektur metafora pada bangunan *Creative Hub/creative center* adalah sebagai peningkatan kreativitas, lebih dari sekedar penyampai pesan. Oleh karena itu, bentuk bangunan harus menarik dan menghasilkan banyak persepsi bagi pengunjung.
3. Penerapan arsitektur metafora pada elemen perancangan bangunan *Creative Hub* haruslah pekat dan diterapkan ke berbagai jenis elemen perancangan seperti bentuk, tekstur, warna, skala serta konsep, ide, nilai kebudayaan, dan lain-lain.

Studi Preseden	SOTA, Singapura	Lasalle College of Arts, Singapura	Jakarta Creative Hub
-----------------------	------------------------	---	-----------------------------

Gambar			
Lokasi	Prinsep Street, Singapura	Prinsep Street, Singapura	Gedung Grha Niaga Thamrin, Jakarta
Tipologi Bangunan	Sekolah Kesenian	Universitas Kesenian	Pusat Kreatif
Bentuk	3 blok persegi panjang di atas podium yang terbagi menjadi zona <i>Black Canvas</i> dan <i>The Backdrop</i>	Menyerupai 6 buah ngarai	Tidak ada bentuk eksterior karena merupakan bagian dari suatu gedung. Denah berbentuk L
Penerapan Arsitektur Metafora	Metafora Abstrak	Metafora Kombinasi	Tidak Ada
Organisasi Ruang	Linier	Terklaster	Linier
Sirkulasi	Linier	Linier	Linier
Zonasi	Berdasarkan jurusan	Berdasarkan jurusan kreatif	Berdasarkan zonasi publik dan semi publik
Subsektor Industri Kreatif	Seni pertunjukan, seni rupa, musik,	Seni pertunjukan, musik, perfilman, seni rupa, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, kriya	Desain komunikasi visual, desain packaging, desain produk, desain interior, arsitektur, <i>fashion</i> , kriya, Internet of Things (IoT), <i>digital marketing</i> , produksi, dan <i>branding</i> .

Tabel 4. 18. Tabel Sintesis Analisis Studi Preseden Tipologi

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Berdasarkan tabel sintesis analisis studi preseden tipologi, peneliti dapat merumuskan beberapa kriteria perancangan sebagai berikut:

1. Bangunan berada di lokasi yang strategis, ramai akan aktivitas manusia dan pusat perkotaan.
2. Bentuk bangunan ikonik, kontras dengan konteks, dan menarik perhatian masyarakat.
3. Bangunan dapat menerapkan arsitektur metafora, disarankan abstrak atau kombinasi.
4. Bangunan memiliki organisasi ruang linier atau terklaster guna mempermudah pengelompokkan industri kreatif.
5. Bangunan memiliki sirkulasi linier agar tidak membingungkan pengunjung.
6. Bangunan harus memiliki zonasi yang jelas.
7. Bangunan dapat memfasilitasi industri kreatif yang dilingkupinya.

4.4.4. Sintesis Kriteria Perancangan

Setelah melakukan analisis pada tinjauan teori, temuan lapangan, dan analisis studi preseden, peneliti menyintesis keseluruhan data untuk merumuskan kriteria perancangan berdasarkan aspek manusia, bangunan dan lingkungan sebagai berikut:

4.4.4.1. Sintesis Kriteria Perancangan Berdasarkan Aspek Manusia

1. Terdapat pemisahan kebutuhan ruang yang nyaman untuk kepribadian introvert dan ekstrovert. (Penelitian)
2. Bentuk merupakan elemen perancangan yang paling mudah teridentifikasi oleh persepsi manusia. Oleh karena itu, perlu menyisipkan metafora yang kental pada bentukan bangunan dan ruang. (Survei Kuesioner)
3. Secara psikogeometri, bentuk garis bebas merupakan bentuk yang paling diminati karena terkesan ekspresif. Di sisi lain, bentuk yang paling memunculkan banyak persepsi adalah bentuk lingkaran sehingga berpotensi untuk mengembangkan kreativitas. (Survei Kuesioner)

4. Proporsi dan skala ruang menggunakan skala ruang wajar dan skala ruang megah untuk kenyamanan introvert dan ekstrovert. (Analisis Teori dan Survei Kuesioner)
5. Warna monokrom lebih menarik perhatian manusia dengan kepribadian introvert, sedangkan warna primer lebih menarik perhatian manusia dengan kepribadian ekstrovert. (Survei Kuesioner)
6. Warna oranye, kuning, hijau, biru, dan ungu memberikan kesan yang positif bagi responden. (Survei Kuesioner)
7. Lebih dari itu, penggunaan warna dapat disesuaikan dengan program ruang yang bersangkutan. (Analisis Teori dan Survei Kuesioner)
 - Warna merah dapat meningkatkan tekanan darah sehingga cocok untuk aktivitas makan.
 - Warna oranye dapat meningkatkan semangat sehingga sesuai untuk diterapkan ruang yang memerlukan semangat bekerja atau kegiatan kreatif.
 - Warna kuning memberi kesan cerah dan riang, sesuai untuk kegiatan kreatif dan rekreasi.
 - Warna hijau memberi kesan menyegarkan untuk introvert dan kesan alami untuk para ekstrovert, cocok untuk kegiatan istirahat.
 - Warna biru memberi kesan ketenangan sehingga cocok untuk istirahat.
 - Warna ungu memberi kesan eksklusif sehingga cocok untuk ruang khusus.
8. Adanya introduksi ruang luar dan pencahayaan alami untuk menstimulasi keceriaan dan meningkatkan produktivitas serta kreativitas.
9. Adanya fasilitas yang mendukung berbagai macam persona manusia.

10. Adanya fasilitas yang mendukung subsektor industri kreatif yang dilingkupi.
11. Adanya ruang gerak yang fleksibel dan leluasa untuk melakukan berbagai macam aktivitas.
12. Memisahkan zona subsektor industri kreatif agar tidak membingungkan dan memiliki zonasi yang rapih.

4.4.4.2. Sintesis Kriteria Perancangan Berdasarkan Aspek Bangunan

1. Memiliki luasan *Gross Floor Area* sebesar 8000 – 12000 m² (Pedoman Tugas Akhir,2022)
2. Bangunan harus mematuhi peraturan kota/daerah yang berlaku. (Pedoman Tugas Akhir,2022)
3. Bangunan harus memperhatikan aspek kesehatan dan keselamatan pengguna. (Pedoman Tugas Akhir,2022)
4. Bangunan memiliki unsur keterbangunan dengan penerapan logika struktur yang tepat. (Pedoman Tugas Akhir,2022)
5. Bangunan menganut prinsip dasar arsitektur hijau atau hemat energi. (Pedoman Tugas Akhir,2022)
6. Bangunan tidak diperbolehkan melewati garis sempadan bangunan (GSB) tapak dan mematuhi peraturan jarak bebas antar bangunan. (Peraturan Daerah)
7. Bangunan termasuk bangunan gedung bertingkat rendah, memiliki jumlah lantai 1 (satu) sampai dengan 4 (empat).
8. Tipe bangunan diperbolehkan untuk memiliki massa tunggal, deret atau multi massa, tetapi tetap dianjurkan untuk memiliki tipe bangunan tunggal. (Hasil Wawancara)
9. Bangunan harus ikonik, menarik perhatian, kontras dengan konteks dan menyambut. (Analisis Studi Preseden)
10. Bangunan harus menerapkan arsitektur metafora yang menciptakan persepsi dan interpretasi yang variatif bagi pengunjung dan pengguna bangunan untuk meningkatkan kreativitas, sehingga metafora yang dianjurkan adalah metafora

abstrak atau metafora kombinasi. (Analisis Teori dan Analisis Studi Preseden)

11. Bangunan dapat memfasilitasi kegiatan kreatif serta memberikan kenyamanan bagi manusia dengan kepribadian introvert dan ekstrovert sehingga perlu adanya justifikasi ruang dan elemen perancangan seperti warna yang nyaman bagi 2 kepribadian, tinggi plafon 3 m untuk menciptakan skala ruang wajar, bentuk serta beberapa elemen perancangan lainnya.
12. Bangunan harus memiliki kemampuan kedap suara dan ceiling yang tinggi pada beberapa fasilitas tertentu seperti pada ruang auditorium, ruang latihan tari, ruang latihan musik serta segala hal yang berkaitan dengan akustik.
13. Bangunan memiliki pembagian zona publik, privat, semi publik, semi privat dan servis yang jelas. Zona publik berada di mudah diakses, terbuka dan di depan sedangkan zona privat bersifat sebaliknya.
14. Bangunan memisahkan akses dan sirkulasi servis dan umum.
15. Bangunan harus terdiri dari *indoor*, *outdoor*, dan *semi-outdoor*. (Hasil Wawancara)
16. Bangunan memiliki zonasi yang jelas untuk membedakan subsektor industri kreatif yang dilingkupi. (Hasil Wawancara)
17. Bangunan memiliki permainan *solid void* yang menarik agar tidak terkesan *bulky*. (Studi Preseden)
18. Bangunan memiliki organisasi ruang terklaster atau linier lengkung untuk memberikan kesan fluiditas, fleksibel, atraktif dan kreatif. Selain itu, organisasi ruang terklaster juga bertujuan untuk mengelompokkan departemen industri kreatif sesuai subsektor. (Studi Preseden)
19. Bangunan memiliki sirkulasi linier dalam fasilitas umum untuk memudahkan aksesibilitas dan tidak membingungkan pengunjung. Namun, pada bagian subsektor industri kreatif memiliki sirkulasi bebas untuk mendukung fleksibilitas dan kreativitas.

20. Bangunan memiliki kendali asap rokok yang baik.
21. Bangunan memiliki inti bangunan dan tangga darurat yang memiliki jarak maksimal sebesar 40 m.
22. Bangunan memiliki sistem tata udara langsung dengan sistem AC VRV atau VRF untuk menghemat listrik dan ramah lingkungan.
23. Bangunan memiliki sistem pencegahan dan penanggulangan bahaya kebakaran pasif seperti konstruksi tahan api, *smoke lobby* dan pintu darurat, serta sistem pencegahan dan penanggulangan bahaya kebakaran aktif seperti detektor, hidran, selang kebakaran, *sprinkler* dan lift kebakaran.
24. Bangunan menggunakan sistem air *down feed* dengan sistem daur ulang agar pompa lebih efisien, tahan lama, air bersih yang selalu tersedia setiap saat, serta ramah lingkungan.
25. Bangunan tidak mengganggu atau memberikan dampak buruk bagi bangunan sekitar.

4.4.4.3. Sintesis Kriteria Perancangan Berdasarkan Aspek Lingkungan

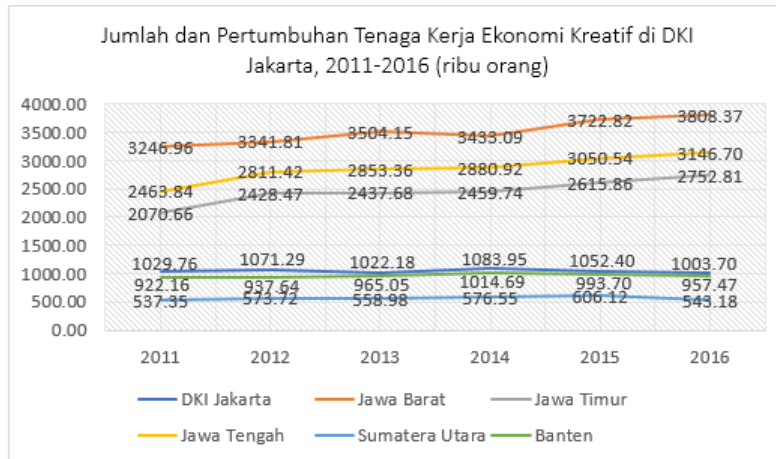
1. *Creative Hub/ creative center* berada di lokasi yang strategis dan cukup ramai akan aktivitas manusia, banyak institusi pendidikan serta pusat bisnis.
2. Terjangkau oleh aksesibilitas transportasi umum serta menyediakan sirkulasi untuk pejalan kaki dan difabel.
3. Lingkungan tidak memiliki kontur yang curam serta berada di pusat perkotaan untuk merespon tuna daksa dan lokasi.
4. Terdapat tempat pemisahan jenis sampah dan tempat pembuangan sampah yang aksesibel oleh truk sampah untuk kebersihan.
5. Meyediakan tempat parkir yang teduh dan memadai untuk pengunjung.
6. Terdapat bagian *outdoor* untuk mewadahi aktivitas lokakarya yang memerlukan ruang luar sekaligus sebagai sarana rekreasi bagi pengunjung.

7. Memiliki *view* yang baik guna menstimulasi kreativitas dalam mengembangkan kemampuan kreatif.
8. Dikelilingi oleh pohon sebagai peneduh, penyejuk, filtrasi udara, peredam bising, serta menghadirkan suasana alamiah kepada para pengunjung dikarenakan dapat meningkatkan kreativitas.
9. Menghadirkan beberapa elemen alam untuk meningkatkan kreativitas seperti pohon, air atau segala hal yang berkaitan dengan biomimikri.
10. Tidak terbayang atau terblokir bangunan tertinggi agar mudah menarik perhatian serta dapat memberikan *view* yang menarik untuk para pengunjung.
11. Adanya jaringan telekomunikasi yang baik dan tersedianya utilitas seperti air dan listrik.
12. Terdapat hidran kebakaran di lingkungan sekitar serta terdapat *fire truck stop* untuk menanggulangi kebakaran.
13. Memiliki drainase yang baik.
14. Memiliki sumur resapan udan tanaman penyerap untuk meminimalisir limpasan air hujan.

4.5. Analisis Data Pengguna dan Konteks

4.5.1. Data Pengguna

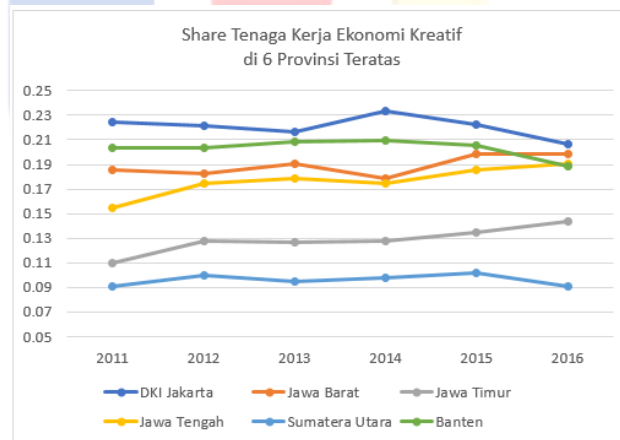
Adapun target pengguna dari penelitian ini merupakan remaja yang ingin memulai usaha atau individu yang sedang bergerak dalam bidang ekonomi kreatif. Oleh karena itu, peneliti melakukan analisis data pengguna dengan menargetkan pelaku usaha ekonomi kreatif sebagai sasaran agar penelitian ini tepat sasaran.



Gambar 4. 81. Jumlah dan Pertumbuhan Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif di DKI Jakarta, 2011-2016

Sumber: Badan Ekonomi Kreatif

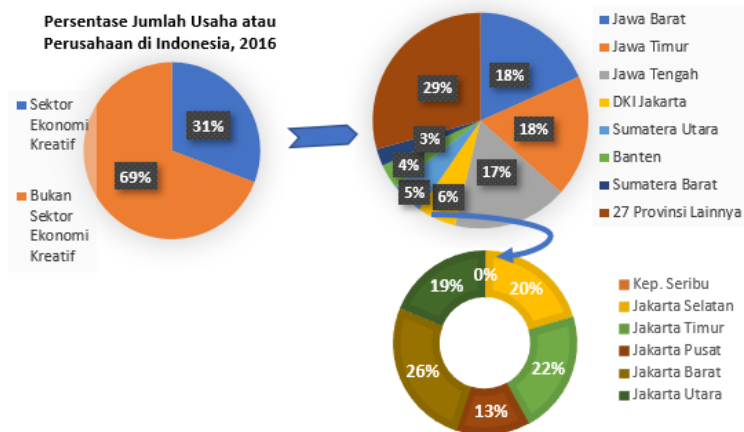
Berdasarkan hasil Survei Tenaga Kerja Nasional (Sakernas) 2011-2016, jumlah tenaga kerja industri kreatif di Indonesia terus meningkat. DKI Jakarta menempati urutan keempat dalam hal jumlah dan pertumbuhan pekerja industri kreatif (Nisa, 2019).



Gambar 4. 82. Share Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif

Sumber: Badan Ekonomi Kreatif

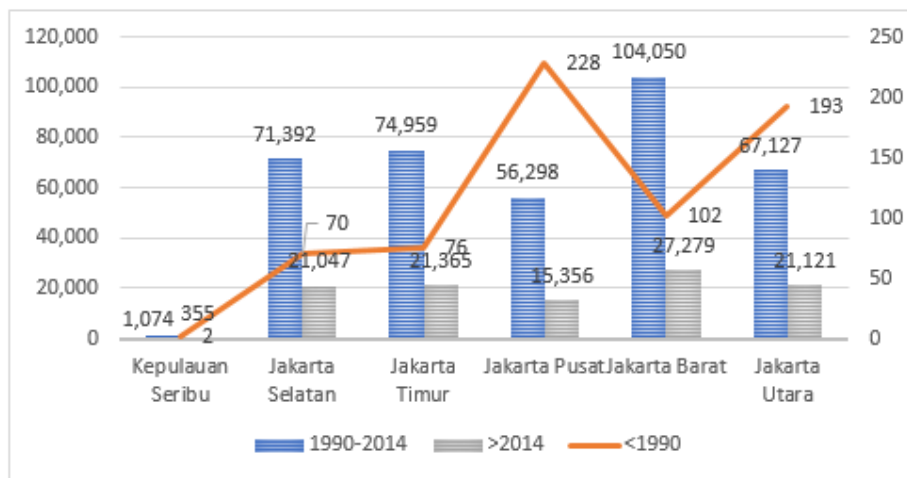
Persentase orang yang bekerja di industri kreatif merupakan rasio antara mereka yang bekerja di industri kreatif dengan total angkatan kerja. Selama tahun 2011-2016, pangsa tenaga kerja industri kreatif Jakarta secara konsisten lebih tinggi daripada di negara bagian lain. Dari 2011-2016, Jakarta memiliki rata-rata persentase pegawai industri kreatif sebesar 22%. Artinya, 22 dari 100 karyawan yang bekerja merupakan karyawan yang bekerja di industri kreatif.



Gambar 4. 83. Persentase Jumlah Perusahaan Industri Kreatif di Indonesia

Sumber: Badan Ekonomi Kreatif

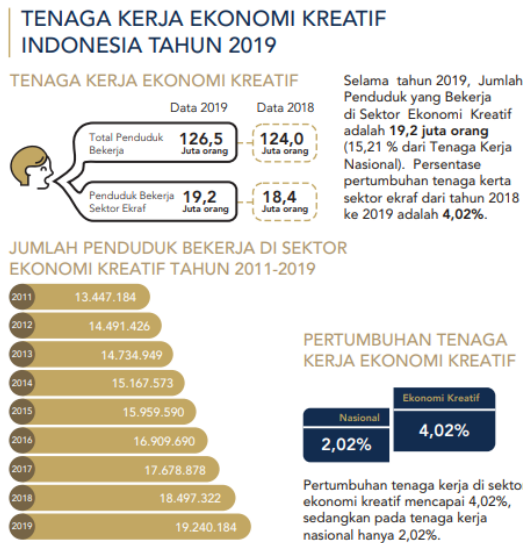
Rasio industri kreatif terhadap jumlah perusahaan di Indonesia adalah 31% dan sisanya adalah industri non-kreatif. Dari 31% tersebut, DKI Jakarta memiliki 6% atau 482.094 industri kreatif, yang menempati urutan keempat di negara antara dan memiliki industri kreatif paling banyak di Jakarta Barat sebesar 26%.



Gambar 4. 84. Perusahaan Ekonomi Kreatif Menurut tahun Mulai Beroperasi di DKI Jakarta

Sumber: Badan Ekonomi Kreatif

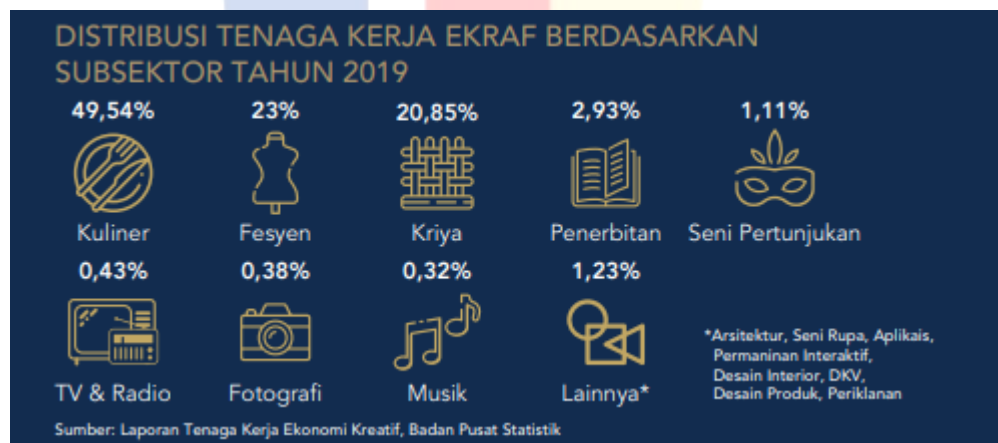
Sekitar 74% (356.996) industri kreatif DKI Jakarta berdiri atau baru mulai beroperasi antara tahun 1990 dan 2014, dengan total wilayah Jakarta Barat 104.050. Di sisi lain, sebagian besar perusahaan yang mulai beroperasi sebelum tahun 1990 berlokasi di Jakarta Pusat.



Gambar 4. 85. Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif Indonesia pada tahun 2019

Sumber: Laporan Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif, Badan Pusat Statistik

Tenaga kerja ekonomi kreatif terus bertumbuh sampai 2019 hingga sampai ke 19,2 juta pekerja industri kreatif. Ekonomi kreatif berpotensi sebagai tren mendatang, hal ini didukung dengan pertumbuhan tenaga kerja ekonomi kreatif yang mencapai 4,02%, sementara pertumbuhan tenaga kerja nasional hanya mencapai 2,02%.

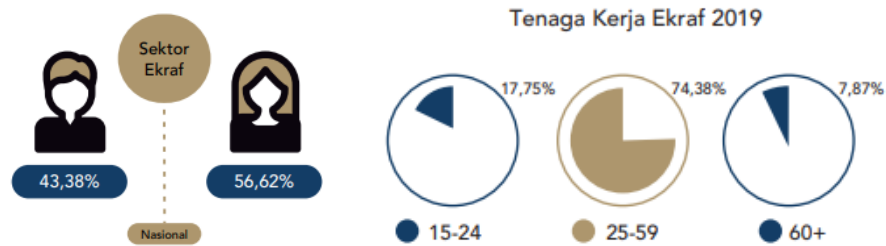


Gambar 4. 86. Distribusi Ekonomi Kreatif Berdasarkan Subsektor

Sumber: Laporan Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif, Badan Pusat Statistik

Data distribusi tenaga kerja ekonomi kreatif berdasarkan subsektor pada tahun 2019 menunjukkan bahwa subsektor kuliner merupakan subsektor dengan tenaga kerja yang paling dominan di Indonesia saat ini. Distribusi tenaga kerja ekraf selanjutnya dilanjutkan subsektor fesyen dengan persentase 23%, kriya dengan persentase 20,85%, penerbitan dengan

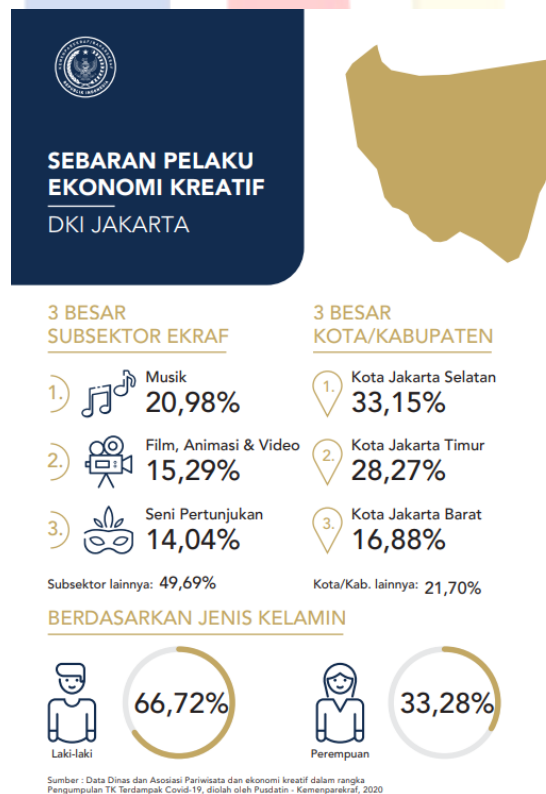
persentase 2,93% dan seni pertunjukkan dengan persentase 1,11%. Sementara itu, distribusi tenaga kerja ekonomi kreatif pada subsektor lainnya tidaklah sebanyak subsektor kuliner, fesyen, kriya, penerbitan dan seni pertunjukan.



Gambar 4. 87. Persentase Jumlah Pekerja Ekonomi Kreatif Berdasarkan Jenis Kelamin dan Usia

Sumber: Laporan Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif, Badan Pusat Statistik

Pekerja ekonomi kreatif di Indonesia pada tahun 2019 didominasi oleh perempuan. Sementara itu, pola penduduk yang bekerja di sektor ekonomi kreatif 2019 sebagian besar berada pada rentang usia produktif (25-59 tahun).



Gambar 4. 88. Sebaran Pelaku Ekonomi Kreatif di DKI Jakarta

Sumber: Data Dinas dan Asosiasi Pariwisata dan Ekonomi Kreatif dalam Rangka Pengumpulan TK Terdampak Covid-19, diolah oleh Pusdatin - Kemenparekraf, 2020

Menindaklanjuti judul penelitian yang diambil peneliti, serta data Badan Ekonomi Kreatif tahun 2011-2016 yang menyatakan bahwa DKI Jakarta menempati urutan keempat dalam hal jumlah dan pertumbuhan pekerja industri kreatif, peneliti memutuskan untuk memiliki fokus untuk menganalisis sebaran pelaku ekonomi kreatif di Jakarta.

Berdasarkan data diatas, 3 besar subsektor yang ada di Jakarta adalah subsektor musik dengan persentase 20,98%, perfilman dengan persentase 15,29% dan seni pertunjukan sebesar 14,04%. Sementara itu, 3 besar kota/kabupaten sebaran ekonomi kreatif di Jakarta antara lain Jakarta Selatan dengan 33,15%, Jakarta Timur dengan persentase 28,27% dan Jakarta Barat dengan 16,88%.

RATA-RATA UPAH TENAGA KERJA EKRAF TIAP SUBSEKTOR

Subsektor	Rata-rata Upah (Rp)	
	2018	2019
1. Arsitektur	6.258.737	5.860.667
2. Desain Interior	2.474.336	3.444.069
3. Desain Komunikasi Visual	5.745.628	5.386.653
4. Desain Produk	2.093.861	3.017.004
5. Film, Animasi dan Video	5.646.541	5.048.137
6. Fotografi	2.402.319	2.574.413
7. Kriya	2.198.739	2.366.819
8. Kuliner	2.022.635	2.139.380
9. Musik	2.747.691	2.496.269
10. Fesyen	2.208.907	2.407.067
11. Aplikasi dan Game Developer	4.664.882	6.387.285
12. Penerbitan	3.063.395	3.165.868
13. Periklanan	5.058.730	5.628.081
14. Televisi dan Radio	5.174.840	4.598.610
15. Seni Pertunjukan	2.624.585	2.895.413
16. Seni Rupa	3.404.430	4.346.377
Total	2.296.066	2.455.429

Tabel 4. 19. Tabel Rata-Rata Upah Tenaga Kerja Ekraf Setiap Subsektor Tahun 2018-2019

Sumber: Laporan Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif, Badan Pusat Statistik

Selain itu, peneliti juga melakukan analisis dan penelitian terhadap upah tenaga kerja ekonomi kreatif yang sekiranya paling berkembang, meningkatkan kesejahteraan sosial serta meningkatkan perekonomian masyarakat.

Pada tahun 2018, subsektor arsitektur, perfilman, dan televisi menempati peringkat 3 teratas sebagai penggerak perkembangan upah tenaga kerja ekraf di Indonesia. Namun, pada tahun 2019, peringkat upah tenaga

kerja di bidang ekraf berubah, yakni subsektor aplikasi permainan, arsitektur, dan desain komunikasi visual yang berada di peringkat 3 teratas.

4.5.2. Tipologi Bangunan dan Lokasi

Menanggapi bertumbuhnya pelaku usaha dan tenaga kerja di bidang ekonomi kreatif di Jakarta, terdapat beberapa tempat berupa pusat kreatif yang telah didirikan guna merespon fenomena tersebut, antara lain:

1. Jakarta *Creative Hub* di Jakarta Pusat



Gambar 4. 89. Jakarta *Creative Hub*

Sumber: *Google*

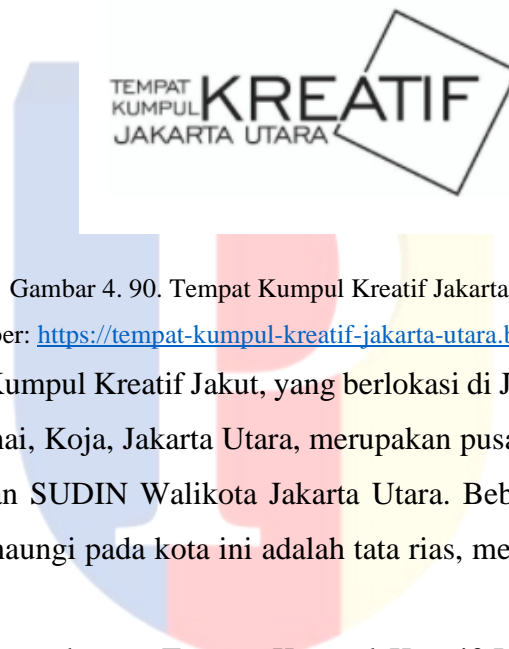
Jakarta *Creative Hub*, yang berlokasi di Gedung Grha Thamrin Lt.1, Jakarta Pusat, merupakan pusat kreatif dan ruang terbuka yang menjadi sarana masyarakat untuk belajar dan mengembangkan diri dalam 17 subsektor Kemenparekraf. Jakarta *Creative Hub* berada di bawah arahan Dinas PPKUKM Pemprov DKI Jakarta. Beberapa sektor industri kreatif yang dinaungi adalah desain komunikasi visual, desain interior, arsitektur, produksi, *fashion*, kriya, *digital branding*, desain *packaging*, *Internet of things* (IoT) dan *branding*.

Karena dikelola oleh pemerintah, Jakarta *Creative Hub* memiliki fasilitas *co-office* untuk mewadahi para tenaga kerja ekonomi kreatif. Penyewa *co-office* Jakarta *Creative Hub* tidak dikenakan biaya sewa dengan masa kontrak maksimal 1 tahun dengan syarat merupakan bisnis *start-up* dan merupakan bisnis ekonomi kreatif. Penyewa dapat memperpanjang masa penyewaan *co-office* menjadi 2 tahun apabila penyewa masih belum bisa memiliki kantor tersendiri setelah satu tahun serta memiliki kelayakan bisnis

yang menjanjikan. Fasilitas *Co-Office* pada Jakarta *Creative Hub* sudah termasuk listrik serta jaringan telekomunikasi yang ada di tempat tersebut.

2. Tempat Kumpul Kreatif

Tempat Kumpul Kreatif (TKK) merupakan *pilot project* dari Jakarta *Creative Hub*. Sama seperti JCH, TKK berada di bawah arahan pemerintahan setempat, namun bedanya TKK berada di bawah arahan Suku Dinas (SUDIN). TKK tersebar di beberapa Kota Jakarta dengan subsektor yang berbeda dan spesifik untuk merespon minat dan konteks kotamadya yang ditempati.



Gambar 4. 90. Tempat Kumpul Kreatif Jakarta Utara

Sumber: <https://tempat-kumpul-kreatif-jakarta-utara.business.site/>

Tempat Kumpul Kreatif Jakut, yang berlokasi di Jl. Lorong 103 Blok A Lt. 3 Pasar Permai, Koja, Jakarta Utara, merupakan pusat kreatif yang berada di bawah arahan SUDIN Walikota Jakarta Utara. Beberapa sektor industri kreatif yang dinaungi pada kota ini adalah tata rias, menjahit, membatik dan melukis.

Sama halnya dengan Tempat Kumpul Kreatif Jakarta Utara, Tempat Kumpul Kreatif Jaktim merupakan tempat kumpul kreatif yang berada di bawah arahan SUDIN Walikota Jakarta Timur. Beberapa sektor industri kreatif yang dinaungi pada kotamadya ini adalah kriya, fotografi, kuliner, seni rupa, *fashion*, desain produk, desain komunikasi visual, arsitektur serta perfilman. Adapun TKK yang tersebar di kotamadya lain, yakni TKK Jaksel dan TKK Jakpus.

3. MakeDoNia di Jakarta Selatan



Gambar 4. 91. Makedonia Makerspace

Sumber: <https://teknojurnal.com/makerspace/>

MakeDoNia, yang berlokasi di De Laris *Resto Facility* Jl. Pangeran Antasari No.44 Cipete Selatan, Jakarta Selatan, merupakan pusat kreatif swasta yang menyediakan wadah untuk berbagai kegiatan kreatif.

4. Crazy Hackerz (Crackerz) di Jakarta Selatan



Gambar 4. 92. Crackerz

Sumber: <https://teknojurnal.com/makerspace/>

Di samping MakeDoNia, Crazy Hackerz (Crackerz) merupakan salah satu makerspace swasta menarik lainnya yang berada di Jakarta Selatan. Crackerz berlokasi di MD Place Tower 2, Lantai 4, Jl. Setiabudi Selatan No.7, Kuningan, Jakarta. Crackerz berkecimpung dalam sektor industri kreatif perangkat lunak, aplikasi, situs web, robot dan pengembangan permainan (*game development*).

Selain membahas tipologi serupa, peneliti juga menganalisis rata-rata upah tenaga kerja ekonomi kreatif pada setiap subsektor dengan salah satu penyedia fasilitas *co-office* di Jakarta Utara, yaitu *Inhype Co-Working Space*, yang berada di *Baywalk Mall Pluit*, dengan rincian harga sebagai berikut:

- Pengguna *Co-Working Space* akan dikenakan biaya Rp 100.000,00-/hari.
- *Co-Office* dengan kapasitas 3 orang memiliki harga sewa Rp 5.000.000,00-/bulan.
- *Co-Office* dengan kapasitas 10 orang memiliki harga sewa Rp 12.000.000,00-/bulan.
- Fasilitas ruang rapat merupakan fasilitas terpisah dengan harga sewa Rp 165.000,00-/ per jam.

Menanggapi harga sewa yang terbilang cukup mahal bahkan melebihi beberapa rata-rata upah tenaga kerja subsektor ekonomi kreatif pada Tabel 4.19., peneliti memutuskan untuk merancang sebuah *creative hub* yang dikelola oleh pemerintah untuk meningkatkan kesejahteraan sosial dan perekonomian masyarakat dengan memberikan beberapa fasilitas gratis seperti di Jakarta *Creative Hub*.

4.6. Sintesis Analisis Data Pengguna dan Konteks

Menanggapi analisis data pengguna serta analisis tipologi dan konteks, peneliti dapat mensintesis analisis untuk merumuskan lokasi dari *Creative Hub* yang akan dirancang serta subsektor industri yang akan dilingkupi dalam *Creative Hub* yang akan dirancang. Adapun hasil analisis peneliti sebagai berikut:

Indikator	Keterangan
Sebaran Bidang Ekonomi Kreatif di Jakarta	Musik, Perfilman, dan Seni Pertunjukan
Upah Tenaga Kerja Ekraf di Indonesia	2018: Arsitektur, Perfilman, dan Televisi 2019: Aplikasi Permainan, Arsitektur, dan Desain Komunikasi Visual
Tinjauan Tipologi	Sebagian pusat kreatif hanya merupakan bagian dari gedung atau menara perkantoran, tidak memiliki bangunan sendiri.
Tinjauan Lokasi	Terdapat pusat kreatif pemerintah di Jakut, Jakpus, Jaksel dan Jaktim Terdapat pusat kreatif swasta di Jaksel. Namun, belum ada pusat kreatif di Jakbar baik dikelola oleh pemerintah maupun swasta

Tabel 4. 20. Tabel Analisis Data Pengguna, Tipologi dan Lokasi

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Menanggapi analisis data pengguna, tipologi dan lokasi, peneliti menetapkan untuk merancang sebuah bangunan pusat kreatif tersendiri yang melingkupi subsektor mayor pada bidang kreatif “kesenian” untuk merespon sebaran tenaga kerja ekonomi kreatif di Jakarta, serta subsektor mayor pada bidang kreatif “desain” untuk merespon upah tenaga kerja ekonomi kreatif di Jakarta. Mengenai lokasi, peneliti memutuskan untuk menetapkan perancangan pusat kreatif di Kotamadya Jakarta Barat dikarenakan tidak adanya pusat kreatif baik yang dikelola pemerintah maupun yang dikelola swasta. Lebih dari itu, peneliti juga berharap perancangan *creative hub* pada penelitian ini dapat dikelola oleh pemerintah guna merespon data mengenai rata-rata upah tenaga kerja ekonomi.

4.7. Kriteria Pemilihan Tapak

Berikut merupakan kriteria pemilihan tapak yang merupakan hasil dari analisis peneliti dan ketentuan dari Pedoman Tugas Akhir:

1. Tapak memiliki luasan kurang dari 1 hektar (Pedoman Tugas Akhir,2022)
2. Tapak harus memiliki subzona prasarana pendidikan, subzona perkantoran atau subzona campuran dikarenakan tipologi *Creative Hub*. (JakartaSatu)
3. Tapak harus berada di tengah kawasan perkotaan.
4. Tapak harus berlokasi di Kota Jakarta Barat atau Kepulauan Seribu dikarenakan belum adanya Tempat Kumpul Kreatif di daerah tersebut. (Hasil Wawancara dan Analisis)
5. Tapak harus memiliki lokasi yang strategis dan ramai akan aktivitas manusia.
6. Tapak harus berada di jalan arteri, jalan kolektor atau jalan besar untuk memudahkan aksesibilitas kendaraan pribadi seperti motor dan mobil, serta truk muat barang.
7. Tapak harus berorientasi ke utara agar mendapatkan sinar matahari yang efektif dan efisien tanpa mengalami silau.
8. Tapak harus memiliki muka yang lebar yang berorientasi ke jalan untuk memberi kesan menyambut dan menarik perhatian.

9. Tapak memiliki *view* yang menarik dan tidak terbayangi oleh bangunan sekitar.
10. Tapak harus dikelilingi oleh vegetasi guna meredam suara, filtrasi udara dan penyejuk untuk menciptakan iklim mikro pada tapak.
11. Tapak harus dapat diakses oleh pejalan kaki, kendaraan pribadi, truk muat barang dan transportasi umum.
12. Tapak tidak boleh memiliki kontur yang curam untuk memudahkan akses pejalan kaki dan difabel.
13. Tapak harus memiliki akses listrik, air, drainase dan jaringan telekomunikasi yang memadai.
14. Tapak harus memiliki hidran kebakaran serta *fire truck stop* sebagai penanggulangan kebakaran.

4.8. Program Ruang

Untuk merancang sebuah *Creative Hub*, diperlukan untuk menentukan luasan program ruang yang didasarkan pada beberapa sumber sebagai berikut:

1. DAN 1 : Data Arsitek Neufert Jilid 1 (Neufert & Ernst, 1996)
2. DAN 3 : Data Arsitek Neufert Jilid 3 (Neufert & Ernst, 2006)
3. DAN 4 : Data Arsitek Neufert Jilid 4 (Neufert & Ernst, 2012)
4. SP : Studi Preseden
5. HOP : Hasil Observasi dan/atau Penelitian
6. TS2 : Time Saver Standards 2nd Edition (Callender, 1973)
7. TS4 : Time Saver Standards 4th Edition (Callender, 1990)
8. PTI : Pedoman Standar Toilet Umum Indonesia

Berdasarkan standar perancangan *Time Saver Standards 2nd Edition*, sirkulasi dapat dibagi menjadi 6 kategori berdasarkan persentase, kenyamanan sirkulasi bagi setiap orang dan setiap kegiatan memiliki kebutuhan ruang sirkulasi yang berbeda. Berikut adalah tabel yang dapat dijadikan pedoman untuk membantu peneliti dalam menentukan ruang sirkulasi yang tepat.

Persentase	Keterangan
5-10%	Standar minimum
20%	Kebutuhan keleluasaan sirkulasi/gerak

30%	Kebutuhan kenyamanan fisik
40%	Tuntutan kenyamanan psikologis
50%	Tuntutan spesifik kegiatan
70-100%	Keterkaitan dengan banyak kegiatan

Tabel 4. 21. Tabel Persentase Sirkulasi

Sumber: Time Saver Standards, 2nd Edition (Callender, 1973)

Setelah melakukan analisis terhadap beberapa standar perancangan, analisis preseden, observasi dan penelitian, peneliti dapat merumuskan sebuah tabel kebutuhan ruang dan tabel program ruang untuk merancang suatu *Creative Hub* dengan pendekatan arsitektur metafora sebagai berikut:



TABEL PROGRAM RUANG DAN KEBUTUHAN RUANG *CREATIVE HUB*

No	Nama Ruang	Jumlah Ruang (Unit)	Sumber Standar	Kapasitas/unit (orang/mobil)	Total Kapasitas	Standar Ruang Gerak (m ² /org)	Luas Satuan Ruang/unit (m ²)	Sirkulasi	Luas Satuan +Sirkulasi/unit (m ²)	Luas Total (m ²)	Zonasi Ruang	Keterangan
Fasilitas Umum												
1	Lobby	1	DAN4	50	50	2	100	20%	120	120	Publik	Terdapat resepsionis dan area tunggu
2	Public Area (Taman)	1	SP	50	50	2	100	40%	140	140	Publik	Ruang terbuka yang terintegrasi dan berperan sebagai sarana rekreasi
3	Retail	10	DAN4	40	400	2	80	20%	96	960	Publik	Merupakan program ruang pendukung yang menjajakan hasil industri kreatif yang dihasilkan
4	Food and Beverage (Food Shop)	20	DAN4	4	80	2-2,5	10	20%	12	240	Publik	Sarana rekreasi yang program ruang pendukung dan memenuhi kebutuhan manusia, mudah diakses dari mana saja
5	Area Makan	1	DAN4	200	200	1-1,5	300	30%	390	390	Publik	Program ruang pendukung untuk mewadahi aktivitas makan
6	Perpustakaan + Area Baca	1	DAN4	75	75	2-2,5	187,5	40%	262,5	262,5	Publik	Terdapat sinar matahari tetapi tidak langsung, jauh dari kebisingan
7	Amphitheatre	1	SP	50	50	1-1,5	75	40%	105	105	Publik	Sarana rekreasi dan pertunjukan <i>semi outdoor</i> atau <i>outdoor</i>
8	Co-Working Space	1	HOP	50	50	2,5	125	40%	175	175	Publik	Bersifat fleksibel dan konversibel
9	Toilet Pria	4	PTI	10	40	2	20	40%	28	112	Servis	Sebagai tempat untuk memenuhi kebutuhan sanitasi manusia
10	Toilet Wanita	4	PTI	10	40	1,5	15	40%	21	84	Servis	Sebagai tempat untuk memenuhi kebutuhan sanitasi manusia
11	Toilet Difabel	4	PTI	2	8	2	4	30%	5,2	20,8	Servis	Sebagai tempat untuk memenuhi kebutuhan sanitasi difabel

12	Auditorium (Musik dan Drama)	2	DAN4	150	300	1-1,5	225	30%	292,5	585	Publik	Disarankan untuk berada di lantai 1 untuk mempermudah <i>flow</i> muat barang, mengundang pengunjung, kedap suara, dekat dengan ruang AHU
13	Exhibition Space/Flexible Space	1	SP	50	50	2	100	40%	140	140	Publik	Bersifat fleksibel dan konversibel
14	Klinik	3	TS2	5	15	2	30	30%	39	117	Semi Publik	Sebagai sarana kesehatan, terdiri dari kantor dokter, serta tempat istirahat untuk 3 orang
Luas Total (m²)										3451,3		

Tabel 4. 22. Tabel Program Ruang Fasilitas Umum *Creative Hub*

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

No	Nama Ruang	Jumlah Ruang (Unit)	Sumber Standar	Kapasitas/unit (orang/mobil)	Total Kapasitas	Standar Ruang Gerak (m ² /org)	Luas Satuan Ruang/unit (m ²)	Sirkulasi	Luas Satuan +Sirkulasi/unit (m ²)	Luas Total (m ²)	Zonasi Ruang	Keterangan
Fasilitas Umum Semi Publik												
1	Ruang Kelas Besar (dapat dibagi)	1	HOP	80	80	1,5 -2	120	20%	144	144	Semi Publik	Menyediakan kebutuhan belajar seperti meja dan kursi serta tersedia colokan listrik yang memadai
2	Ruang Kelas Sedang	2	DAN3	35	70	1,5 -2	60	20%	72	144	Semi Publik	Menyediakan kebutuhan belajar seperti meja dan kursi serta tersedia colokan listrik yang memadai
3	Ruang Kelas Kecil	2	DAN3	15	30	1,5 -2	30	20%	36	72	Semi Publik	Menyediakan kebutuhan belajar seperti meja dan kursi serta tersedia colokan listrik yang memadai
4	Lobby Co-Office (Ruang Tunggu)	1	HOP	10	10	2	20	20%	24	24	Semi Publik	Terdapat resepsionis dan area tunggu
5	Co-Office	20	HOP	5	100	2,5	16	10%	17,6	352	Semi Privat	Terdapat stop kontak, dan jaringan telekomunikasi yang memadai
6	Ruang <i>Black Box</i>	1	TS4+DAN4	100	100	1-1,5	150	20%	180	180	Semi Publik	Memiliki panggung yang dielevasi, dapat digunakan sebagai fasilitas kreatif gabungan dan ruang seminar, kedap suara
Luas Total (m²)										916		

Tabel 4. 23. Tabel Program Ruang Fasilitas Umum Semi Publik

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

No	Nama Ruang	Jumlah Ruang (Unit)	Sumber Standar	Kapasitas/unit (orang/mobil)	Total Kapasitas	Standar Ruang Gerak (m ² /org)	Luas Satuan Ruang/unit (m ²)	Sirkulasi	Luas Satuan +Sirkulasi/unit (m ²)	Luas Total (m ²)	Zonasi Ruang	Keterangan
Departemen Art and Culture: Performing Arts												
1	Studio Tari Utama	1	TS4 + SP	30	30	5	150	20%	180	180	Semi Publik	Memiliki cermin besar, pegangan bar ballet, <i>ceiling</i> yang tinggi, tirai, serta pintu dobel sebagai akses masuk, dekat dengan ruang ganti, kedap suara
2	Ruang Latihan Tari	3	TS4	10	30	5	50	20%	60	180	Semi Publik	Memiliki cermin besar, pegangan bar ballet, <i>ceiling</i> yang tinggi, tirai, serta pintu dobel sebagai akses masuk, dekat dengan ruang ganti, kedap suara
3	Ruang Ganti Pakaian	2	SP	4	8	2	8	10%	8,8	17,6	Semi Publik	Terdiri dari 4 kubikel, dengan gantungan pakaian dan cermin di masing-masing kubikel, dan dekat dengan dance studio
4	Ruang Penyimpanan Properti dan Kostum	1	SP	3	3	5	20	50%	30	30	Servis	Memiliki aksesibilitas yang mudah dan dekat dengan ruang ganti dan dance studio
Luas Total (m²)										407,6		

Tabel 4. 24. Tabel Program Ruang Zona Performing Arts

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

No	Nama Ruang	Jumlah Ruang (Unit)	Sumber Standar	Kapasitas/unit (orang/mobil)	Total Kapasitas	Standar Ruang Gerak (m ² /org)	Luas Satuan Ruang/unit (m ²)	Sirkulasi	Luas Satuan +Sirkulasi/unit (m ²)	Luas Total (m ²)	Zonasi Ruang	Keterangan
Departemen Art and Culture: Technical Theatre												
1	Ruang Kontrol	1	DAN 1+SP	5	5	2	50	20%	60	60	Servis	Ruang yang menunjang fungsi <i>blackbox</i> dan auditorium
2	<i>Green Room</i>	2	SP	10	20	2	35	20%	42	84	Semi Publik	Ruang persiapan untuk seni pertunjukan, mudah di akses dan dekat dengan auditorium drama

3	Ruang Latihan Teater	1	SP	25	25	2	75	30%	97,5	97,5	Semi Publik	Dekat dengan ruang penyimpanan properti dan kostum
4	Ruang Ganti	2	SP	4	8	2	15	30%	19,5	39	Semi Publik	Dekat dengan ruang latihan dan auditorium
5	Lokakarya Pembuatan Properti	1	SP	10	10	5	50	20%	60	60	Semi Publik	Dekat dengan <i>loading dock</i> , ruang latihan teater, penyimpanan, dan auditorium
6	Ruang Penyimpanan Properti dan Kostum	1	SP+DAN3	3	3	5	20	50%	30	30	Servis	Dekat dengan lokakarya pembuatan properti, ruang latihan dan ruang auditorium
Luas Total (m²)										370,5		

Tabel 4. 25. Tabel Program Ruang Zona *Technical Theatre*

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

No	Nama Ruang	Jumlah Ruang (Unit)	Sumber Standar	Kapasitas/unit (orang/mobil)	Total Kapasitas	Standar Ruang Gerak (m ² /org)	Luas Satuan Ruang/unit (m ²)	Sirkulasi	Luas Satuan +Sirkulasi/unit (m ²)	Luas Total (m ²)	Zonasi Ruang	Keterangan
Departemen Art and Culture: Visual Arts												
1	Ruang Kelas Seni Rupa	1	TS4	20	20	5	100	30%	130	130	Semi Publik	Adanya introduksi ruang luar agar sinar matahari bisa masuk, berorientasi ke utara
2	Studio Seni/Lukis	2	SP+DAN3	15	30	5	75	30%	97,5	195	Semi Publik	Adanya introduksi ruang luar agar sinar matahari bisa masuk, berorientasi ke utara
3	Ruang Keramik	1	SP	10	10	5	50	30%	65	65	Semi Publik	Terdapat introduksi ruang luar, dekat dengan ruang glazur dan ruang pembakaran
4	Ruang Glazur (<i>Glazing Room</i>)	1	SP	4	4	5	20	30%	26	26	Semi Publik	Terdapat introduksi ruang luar, dekat dengan ruang keramik dan ruang pembakaran, terdapat <i>exhaust</i>
5	Ruang Pembakaran (<i>Kiln Room</i>)	1	SP	4	4	5	20	30%	26	26	Semi Publik	Terdapat introduksi ruang luar, dekat dengan ruang glazur dan ruang keramik, terdapat <i>exhaust</i>
6	Gudang Penyimpanan dan Peralatan	1	DAN3	3	3	5	20	50%	30	30	Servis	Mudah diakses dan dekat dengan ruang seni, pahat dan keramik
Luas Total (m²)										472		

Tabel 4. 26. Tabel Program Ruang Zona *Visual Arts*

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

No	Nama Ruang	Jumlah Ruang (Unit)	Sumber Standar	Kapasitas/unit (orang/mobil)	Total Kapasitas	Standar Ruang Gerak (m ² /org)	Luas Satuan Ruang/unit (m ²)	Sirkulasi	Luas Satuan +Sirkulasi/unit (m ²)	Luas Total (m ²)	Zonasi Ruang	Keterangan
Departemen Art and Culture: Music												
1	Ruang Paduan Suara	2	TS4+DAN4	30	60	2	60	20%	72	144	Semi Publik	Memiliki pencahayaan alami, kedap suara, sistem suara serta keamanan akustik (45dB)
2	Ruang Latihan Musik	10	TS4+SP	2	20	5	18	20%	21,6	216	Semi Publik	Memiliki pencahayaan alami, kedap suara, nyaman secara akustik, memiliki reverberasi yang baik
3	Studio Musik	3	DAN3	12	36	5	60	20%	72	216	Semi Publik	Kedap suara, dekat dengan ruang penyimpanan alat musik, nyaman secara akustik, memiliki reverberasi yang baik
4	Ruang Penyimpanan Alat Musik	2	DAN3	3	6	5	20	50%	30	60	Servis	Dapat menyimpan alat musik dengan berbagai jenis ukuran, dekat dengan ruang latihan musik dan studio musik
Luas Total (m²)										636		

Tabel 4. 27. Tabel Program Ruang Zona Music

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

No	Nama Ruang	Jumlah Ruang (Unit)	Sumber Standar	Kapasitas/unit (orang/mobil)	Total Kapasitas	Standar Ruang Gerak (m ² /org)	Luas Satuan Ruang/unit (m ²)	Sirkulasi	Luas Satuan +Sirkulasi/unit (m ²)	Luas Total (m ²)	Zonasi Ruang	Keterangan
Departemen Design (Architecture, Product Design, Fashion, Craft)												
1	Studio Desain	3	DAN3	15	45	5	75	30%	97,5	292,5	Semi Publik	Berorientasi ke utara, terdapat sinar matahari, terdapat pencahayaan yang nyaman, serta tersedia colokan listrik yang memadai
2	Crafting Room	1	DAN3	15	15	5	75	30%	97,5	97,5	Semi Publik	Berorientasi ke utara, terdapat sinar matahari, terdapat pencahayaan yang nyaman, serta tersedia colokan listrik yang memadai

3	Ruang Komputer	2	DAN4	10	20	2,5	25	30%	32,5	65	Semi Publik	Memiliki jaringan yang bagus, disarankan dekat dengan ruang LAN
4	Makerspace Digital Lab	1	HOP	15	15	5	90	50%	135	135	Semi Publik	Memiliki introduksi ruang luar, terdapat peralatan seperti mesin <i>laser cutting</i> , <i>3D printing</i> , <i>press machine</i> , mesin potong, terdapat colokan listrik yang memadai dan <i>exhaust</i>
5	Makerspace Fashion	1	HOP	15	15	5	90	50%	135	135	Semi Publik	Memiliki introduksi ruang luar, memiliki peralatan <i>fashion</i> , seperti mesin jahit, mesin bordir, manekin, dan tempat setrika
6	Makerspace Woodworking	1	HOP	5	5	5	50	50%	75	75	Semi Publik	Memiliki peralatan yang mendukung <i>woodworking</i> dan <i>carpentry</i> , memiliki introduksi ruang luar
7	Gudang Penyimpanan dan Peralatan	3	DAN3	3	9	5	20	20%	24	72	Servis	Dekat dengan <i>makerspace</i> dan studio
Luas Total (m²)										872		

Tabel 4. 28. Tabel Program Ruang Zona Design

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

No	Nama Ruang	Jumlah Ruang (Unit)	Sumber Standar	Kapasitas/unit (orang/mobil)	Total Kapasitas	Standar Ruang Gerak (m ² /org)	Luas Satuan Ruang/unit (m ²)	Sirkulasi	Luas Satuan +Sirkulasi/unit (m ²)	Luas Total (m ²)	Zonasi Ruang	Keterangan
Fasilitas Pengelolaan												
1	Kantor Pengelolaan (<i>Staff</i> dan Karyawan)	1	DAN3	30	30	2,5	75	20%	90	90	Privat	Tempat untuk mengelola seluruh kegiatan yang ada di Creative Hub, dekat dengan kator tutor, resepsionis, ruang rapat, aksesibilitas mudah menuju pantry
2	Kantor Tutor	1	DAN3	24	24	2,5	60	20%	72	72	Privat	Tempat pekerja yang diperuntukkan fasilitator bekerja, aksesibilitas mudah menuju pantry
3	Pusat Informasi	1	HOP	3	3	2,5	7,5	20%	9	9	Semi Publik	Ruang untuk mendapatkan informasi mengenai <i>creative hub</i>

4	Ruang Rapat	1	DAN3+SP	12	12	2	24	20%	28,8	28,8	Privat	Ruang yang diperuntukkan untuk rapat oleh tim pengelola <i>creative hub</i>
5	Resepsionis	1	HOP	3	3	2,5	7,5	20%	9	9	Semi Publik	Ruang untuk menyambut tamu, terdapat meja dan kursi
6	Pantry	1	DAN4	16	16	2,5	40	20%	48	48	Semi Privat	Dapur bersih untuk menyimpan bahan makanan yang dalam perkembangannya untuk disajikan
7	VIP Room	1	SP	5	5	2,5	15	20%	18	18	Semi Privat	Merupakan tempat yang diperuntukkan tamu khusus seperti dinas atau orang penting saat mengunjungi <i>creative hub</i>
Luas Total (m²)										256,8		

Tabel 4. 29. Tabel Program Ruang Fasilitas Pengelolaan

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

No	Nama Ruang	Jumlah Ruang (Unit)	Sumber Standar	Kapasitas/unit (orang/mobil)	Total Kapasitas	Standar Ruang Gerak (m ² /org)	Luas Satuan Ruang/unit (m ²)	Sirkulasi	Luas Satuan +Sirkulasi/unit (m ²)	Luas Total (m ²)	Zonasi Ruang	Keterangan
Fasilitas Servis dan Pelayanan												
1	Area Parkir Mobil	1	DAN4	50	50	15	15	100%	30	1500	Publik	Harus memenuhi kebutuhan pengunjung serta ramah difabel, berada di tempat teduh atau basement
2	Area Parkir Motor	1	DAN4	75	75	2	2	100%	4	300	Publik	Harus memenuhi kebutuhan pengunjung serta berada di tempat teduh atau basement
3	Loading Dock (Mobil Box)	1	DAN4	3	3	21	21	100%	42	126	Servis	Memiliki aksesibilitas yang mudah dengan segala gudang penyimpanan serta dekat dengan ruang lokakarya pembuatan properti
4	AHU Auditorium	2	SP	2	4	2	54	20%	64,8	259,2	Servis	Berada dekat dengan auditorium tetapi tetap tidak terlihat oleh pengunjung
5	AHU <i>Creative Hub</i>	1	SP	2	2	2	80	20%	96	192	Servis	Berada di tempat yang tidak terlihat pengunjung, dekat dengan core

6	Fire Pump Room	1	SP	2	2	2	28	20%	33,6	67,2	Servis	Berada di tempat yang tidak terlihat pengunjung, dekat dengan core, proteksi kebakaran
7	Water Tank Room	2	SP	2	4	2	24,5	20%	29,4	58,8	Servis	Berada di tempat yang tidak terlihat pengunjung, dekat dengan core, sumber utilitas air bangunan
8	Domestic Water Tank and Pump Room	1	SP	2	2	2	60	20%	72	72	Servis	Berada di tempat yang tidak terlihat pengunjung, dekat dengan core, sumber utilitas air bangunan
9	Ruang Generator	1	SP	2	2	2	75	20%	90	90	Servis	Berada di tempat yang tidak terlihat pengunjung, dekat dengan core, utilitas listrik darurat
10	Ruang Keamanan	2	SP	3	6	2,5	7,5	20%	9	18	Servis	Ruang untuk mengawasi dan keamanan
11	LAN Room (IT Resources)	1	SP	5	5	2,5	12,5	20%	15	15	Servis	Memiliki jaringan telekomunikasi yang bagus
12	Ruang Janitor	1	SP	2	2	2	4	10%	4,4	4,4	Servis	Berada dekat dengan toilet
Luas Total (m²)										2702,6		

Tabel 4. 30. Tabel Program Ruang Fasilitas Servis dan Pelayanan

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Tabel Total Luas Program Ruang dan GFA Bangunan		
Program Ruang	Total Luas (m ²)	Persentase Luas (%)
Total Luas Fasilitas Umum	3451,3	30%
Total Luas Fasilitas Semi Publik	916	8%
Total Luas Zona Performing Arts	407,6	4%
Total Luas Zona Technical Theater	370,5	3%
Total Luas Zona Visual Arts	472	4%
Total Luas Zona Music	636	5%
Total Luas Zona Design	872	8%
Total Luas Fasilitas Pengelolaan	256,8	2%
Total Luas Fasilitas Servis dan Pelayanan	2702,6	23%
Total Luas Program Ruang	10084,8	87%

Luas Sirkulasi Koridor+Core+Tangga Darurat	15%	1512,72	13%
Total Luas Bangunan /Gross Floor Area (m²)	11597,52		100%

Tabel 4. 31. Tabel Total Luas Program Ruang *Creative Hub*

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Program Ruang	Kapasitas Manusia (org)	Kapasitas Mobil (mobil)	Kapasitas Motor (motor)	Kapasitas Truk (truk)	Persentase Kapasitas Manusia (%)
Total Kapasitas Fasilitas Umum	1408	0	0	0	59%
Total Kapasitas Fasilitas Semi Publik	390	0	0	0	16%
Total Kapasitas Zona Performing Arts	71	0	0	0	3%
Total Kapasitas Zona Technical Theater	71	0	0	0	3%
Total Kapasitas Zona Visual Arts	71	0	0	0	3%
Total Kapasitas Zona Music	122	0	0	0	5%
Total Kapasitas Zona Design	124	0	0	0	5%
Total Kapasitas Fasilitas Pengelolaan	93	0	0	0	4%
Total Kapasitas Fasilitas Servis dan Pelayanan	32	50	75	3	1%
Total Kapasitas	2382	50	75	3	100%

Tabel 4. 32. Tabel Total Kapasitas Program Ruang *Creative Hub*

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

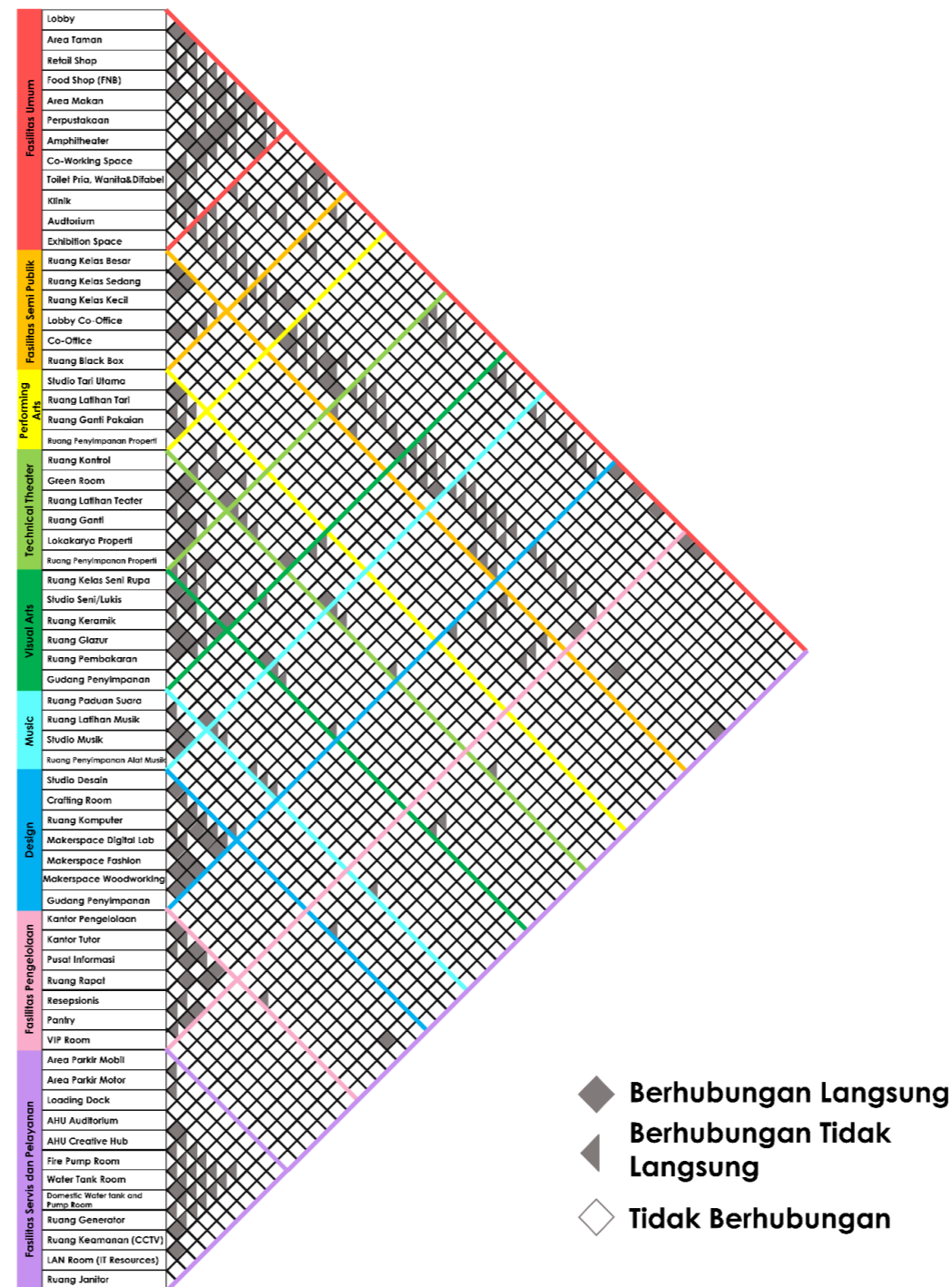
Creative Hub yang dirancang akan memiliki *gross floor area* dengan total 11.597,52 m² dengan kapasitas yang dapat menampung hingga 2400 manusia, 50 buah mobil, 75 buah motor serta 3 buah truk.

Berdasarkan Tabel 4.31, program ruang yang telah dirumuskan peneliti secara garis besar telah merespon sebaran tenaga kerja ekonomi kreatif Jakarta, di mana persentase luas program ruang terbesar terdapat di subsektor mayor kesenian pada subsektor industri kreatif musik sebesar 636 m² (5% dari total luas *creative hub*). Lebih dari itu, hal ini juga tercerminkan pada Tabel 4.32, mengenai total kapasitas program ruang yang dapat menampung 122 orang pada zona subsektor industri musik.

Selain merespon sebaran tenaga kerja ekonomi kreatif yang ada di Jakarta, persentase luas dan persentase kapasitas program ruang yang dirumuskan peneliti terbesar lainnya adalah subsektor mayor pada bidang desain. Hal ini ditujukan untuk merespon rata-rata upah pada bidang ekonomi kreatif yang sedang meningkat guna meningkatkan kesejahteraan sosial dan perekonomian masyarakat. Oleh karena itu, komposisi pada bidang subsektor mayor “desain” memiliki komposisi yang lebih dominan dibandingkan subsektor ekonomi kreatif lainnya dengan kapasitas 124 orang dengan luas program 872 m².

4.9. Matriks Hubungan Ruang

Selain merumuskan tabel program ruang, peneliti juga melakukan analisis hubungan program ruang yang ada dengan mengkonstruksi sebuah matriks hubungan ruang sebagai berikut:



Gambar 4. 93. Matriks Hubungan Ruang *Creative Hub*

Sumber: Analisis Pribadi, 2022